+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

EDITORA OPTION
Nº 126
R$ 6,90
POD editora

3 Detonados

- Sengoku Basara
- The Incridible Hulk: Ultimate Destruction
- Inuyasha: Feudal Combat

Lançamentos:

- Nintendogs
- Dragon Ball GT: Transformation
- Harvest Moon: Another Wonderful Life
- Darkwatch, 187 Ride or Die, Outlaw Tennis

Veja notícias bombásticas da Tokyo Game Show!

Nintendo mostra o controle do Revolution e Microsoft revela a data de lançamento do Xbox 360!!

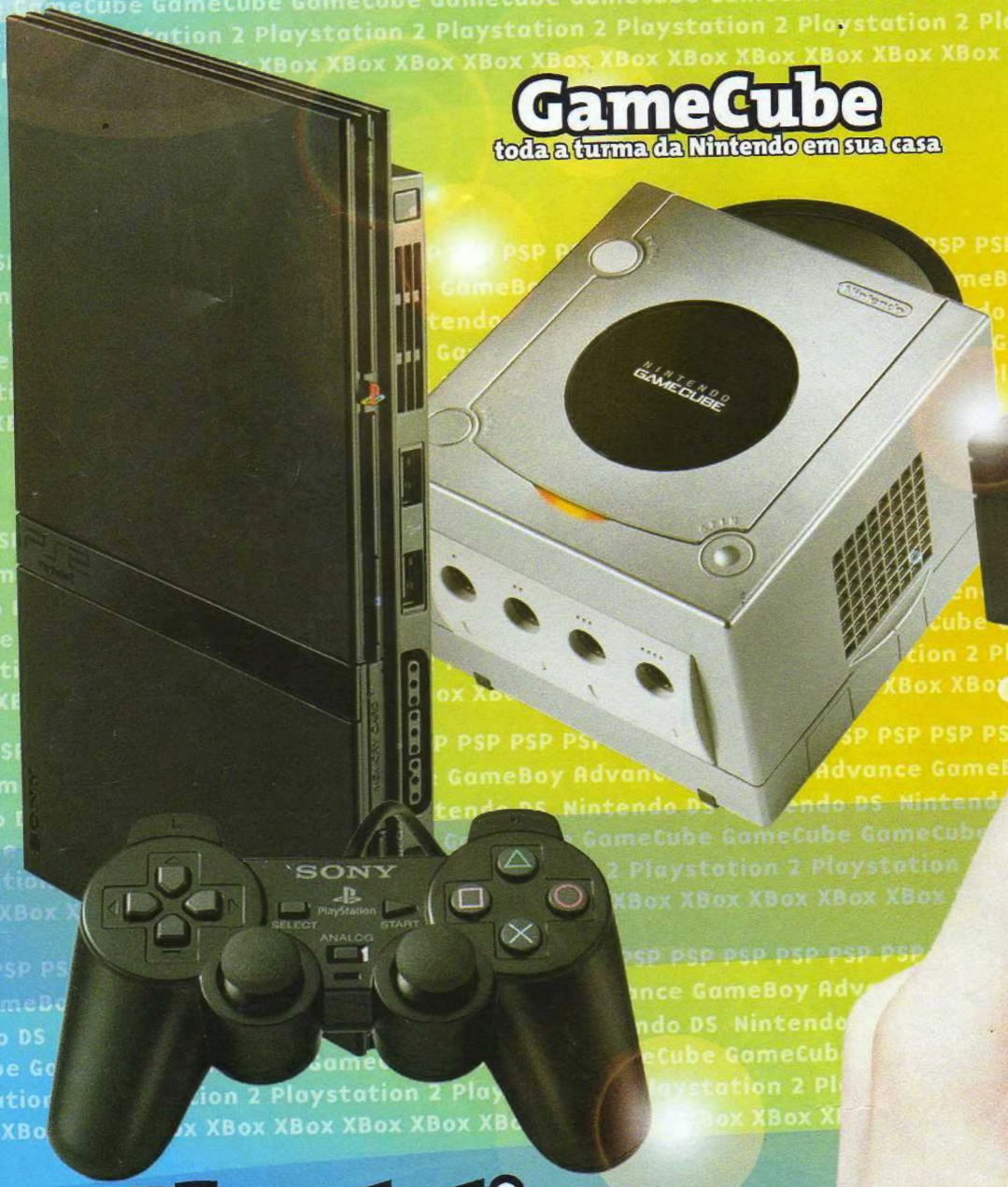
E mais... Metal Gear Solid 4!!!

ISSN 0104-611X

Diversão ao seu alcanc

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções



Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losan
Muito mais que cr

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bols

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance S

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Sumário

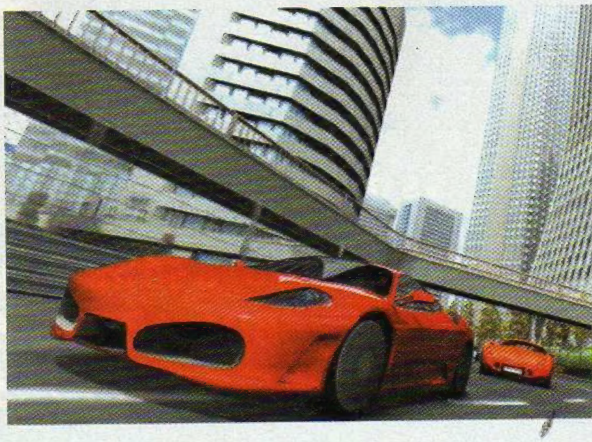
22410 $2.00

Especial

Tokyo Game Show 2005

O Show da nova geração

Público recorde prestigia a mais famosa feira de games do oriente, que teve 14 demonstrações jogáveis para Xbox 360 e Metal Gear Solid 4 para PlayStation 3. Nintendo apresentou o espantoso controle do Revolution em conferência



PLAYSTATION 2

Darkwatch 24
187 Ride or Die 25
Outlaw Tennis 26

XBOX

Darkwatch 24
187 Ride or Die 25
Outlaw Tennis 26

GAME BOY ADVANCE

Dragon Ball GT: Transformation 31
Sigma Star Saga 31

NINTENDO DS

Nintendo DS 30

GAME CUBE

Harvest Moon: Another Wonderful Life 28
Geist 29

DETONADOS

The Incridible Hulk: Ultimate Destruction 46
Inuyasha: Feudal Combat 54
Sengoku Basara 62

FLASHBACK

Ghouls'n Ghosts 70

DICAS

PlayStation 2
Madden NFL 06 32
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection 32
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 32
Beat Down: Fists of Vengeance 32
NASCAR 06: Total Team Control 33
Big Mutha Truckers 2 33
Darkwatch 34
Sonic Gems Collection 34

GameCube
Madden NFL 06 32
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection 32
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 32
Sonic Gems Collection 34
Mario Superstar Baseball 39
Hello Kitty: Roller Rescue 39
WWE Day of Reckoning 2 39

GameBoy Advance
Dynasty Warriors Advance 38
Dragon Ball GT: Transformation 38
Sigma Star Saga 38
Shaman King: Master of Spirits 2 39

Nintendo DS
Puyo Pop Fever 40
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith 40
Advance Wars: Dual Strike 40

XBox
Madden NFL 06 32
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection 32
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 32
Beat Down: Fists of Vengeance 32
NASCAR 06: Total Team Control 33
Big Mutha Truckers 2 33
The King of Fighters 2002/2003 39
Darkwatch 34

PC
Madden NFL 06 32
Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection 32

GameShark
PlayStation 2
Namco Museum: 50th Aniversary 42
Inuyasha: Feudal Combat 42
187: Ride or Die 42
Nascar '06: Total Team Control 42
Beat Down: Fists of Vengeance 42
Darkwatch 42

GameCube
The Incredible Hulk: 43
Mario Superstar Baseball 43
Geist 43
Harvest Moon: Another Wonderful Life 43

GameBoy Advance
Shaman King: Master of Spirits 2 43
Kim Possible 3: Team Possible 43
Dragon Ball GT: Transformation 43
Lizzie McGuire 3: Homecoming Havoc 43

CARTA DO CHEFE

Tudo certo por aí, gente? Bom, está começando a chegar uma época boa para os videogames, com lançamentos de qualidade e em grande quantidade. E a festa da atual edição começa bem longe, do outro lado do mundo, com a cobertura da Tokyo Game Show, onde a Microsoft anunciou que lançará o Xbox 360, seu console de nova geração, no dia 22 de novembro. E assim, a empresa vai largar na frente na guerra dos consoles de nova geração. Os concorrentes PlayStation 3, da Sony, e Revolution, da Nintendo, só vão aparecer em 2006. Pode ser uma grande vantagem para a Microsoft sair na dianteira. E é claro que a gigante da softhouse não se esqueceu dos jogos. E os japoneses puderam jogar 14 jogos em 80 consoles que a Microsoft colocou em seu estande. Imaginem se tinha uma pilha de gente querendo ver de perto um pouco do futuro dos videogames. Pelo jeito, a empresa quer conquistar os consumidores japoneses, que não foram muito com a cara do Xbox atual. Claro que a Sony e a Nintendo não deixaram barato. A primeira finalmente mostrou o controle do Revolution, que, de fato, poderá revolucionar os caminhos do videogame. Só vendo para crer. E, parar suprir a falta de um demo jogável de PlayStation 3, a Konami trouxe um impressionante trailer de Metal Gear Solid 4, desde já um sério candidato ao melhor jogo do console de nova geração da Sony, que nem saiu ainda! Bom, o show de lançamentos está de arrasar. Para quem gosta uma tranqüilidade, vai ficar paz e amor com o novo Harvest Moon: Another Wonderful Life. A Marjô está adorando cuidar de gados e das plantações. Está até mais zen. Ela está dividindo seu tempo com outro animal: os cachorros de Nintendogs. E, realmente, eles são umas graças. Melhor que eles, só cães de verdade. Mas, vamos deixar os lançamentos aqui e falar do que o povo gosta: Detonados! Neste mês preparamos três títulos de arrasar. Para começar, tem os supersamurais de Sengoku Basara. Com eles não tem tempo ruim e detonam quem aparecer pela frente, mesmo que sejam cem, duzentos ou mil inimigos. Outro game bem japonês é o Inuyasha Feudal Combat, que coloca o pessoal do desenho de sucesso para brigar em duplas. E se tem uma cara que gosta de detonar, esse é o Hulk. Em seu Ultimate Destruciton dá para destruir tudo e a todos. Na matéria, você verá a localização de todos os comic books, que dão direito a dicas, pontos e muito mais. Caramba! Isso que é uma revista recheada.

Chefe

Arte no Envelope

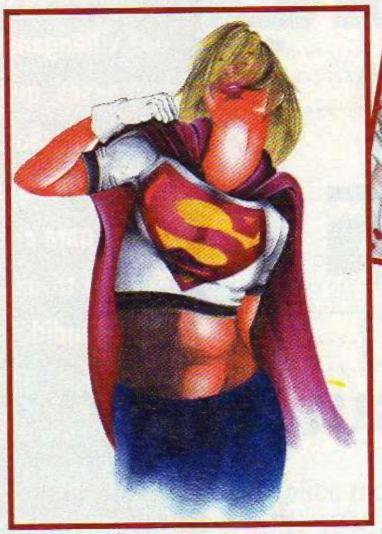
Não percam tempo, a disputa continua e a **SuperGamePower** quer continuar a presentear o vencedor do melhor desenho. Se você já mandou sua arte antes e não foi premiado, não desidsta o mundo é dos vencedores!!! Leve uma ssinatura da Melhor Revista de Game do Brasil para casa e fique por dentro de tudo que acontece de melhor no mundo dos games!

PREMIADO

Luiz Enéias Mattos Avelhanedo de Porto Xavier, RS levou o prêmio este mês com seu fabuloso desenho.

God of War na cabeça! Maravilhoso desenho de Magnum Paiva Machado, de São Paulo, Capital.

Olha o chefe aí gente... Entre os personagens do Sonic, é só alegria! Rafael Irineu F. de Freitas, de Novo Gamo, GO.



E que Super Mulher heim... Por Jones Wilians Laurentino de Água Fria, SP.

Spawn, bota medo em qualquer cidadão... Álvaro Luiz de assis Moreira de Campina Grande, PB.

Pokémon, personagens marcantes... Rodrigo Aparecido Hemmel Rodrigues da Silva de São Paulo, SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Odd World, lembrou bem... Por Edmar Carlos da Silva de Franco da Rocha, SP.

Ficaram ótimos os personagens nintendo feitos por Fábio Ricard Schoebel, de Telêmaco Borba, PI

RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 BURNOUT REVENGE

A tradicional série de corridas alucinantes ficou ainda mais doida, com modalidade para dirigir em alta velocidade no tráfego na hora do rush. Isso que é ser radical!

2 THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Mostre o Hulk que há dentro de você e quebre tudo no mais novo game do gigante verde. Ação e pancadaria pra dar e vender.

3 NINTENDOGS

O simulador de cachorros vai conquistar até quem não é jogador, só pelas animações meigas. Melhor que isso, só um cão de verdade.

4 DARKWATCH

Quem disse que consoles não conseguem fazer jogos de tiros em primeira pessoa? A High Moon misturou velho-oeste com vampiros e se deu bem.

5 WINNING ELEVEN 9

Considerada a melhor série de futebol da atualidade, Winning Eleven 9 veio com mudanças para deixar o jogo mais realista,. Para o bem e para o mal. Mas assume a ponta da tabela.

6 SENGOKU BASARA

A Capcom transforma os heróis da guerra feudal japonesa em super-heróis e o resultado é um jogo de ação e combates parar dar e vender.

7 FATAL FRAME III

O famoso jogo de susto também chega com várias melhorias para provocar ainda mais cabelos em pé. Munido de sua câmera, lute contra almas.

8 GEIST

Combinação de tiro em primeira pessoa com fantasmas. Em posse de diversos corpos, o jogador precisará usar a cabeça para se sair bem na missão.

9 HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

Para quem gosta de levar uma partida tranqüila de ordenha de vaca e plantação de tomate, Harvest Moon oferece tudo isso e muita mais.

10 INUYASHA FEUDAL COMBAT

Inuyasha, Kagome, Sango, Miroku e companhia formam duplas para derrotar o exército da Naraku. Direto dos desenhos para o PS2.

SGP NA REDE

Os vídeos que abalaram a Tokyo Game Show

O Tokyo Game Show deste ano trouxe diversas novidades, a começar com o controle do Revolution, anunciado com impacto pela Nintendo. Apesar de demos jogáveis para PlayStation 3 estarem ausentes, a Konami supriu essa falha mostrando nada menos de nove minutos do fabuloso Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. A Microsoft também não dormiu no ponto, trazendo uma tonelada de Xbox 360 e diversos games jogáveis. E como se não bastasse, havia uma porção games da atual geração, PlayStation 2 e PSP, vindas de grandes produtoras como a Capcom e Konami. Muitos dos vídeos apresentados na feira foram colocados nos sites oficiais das produtoras e em sites especializados. Abaixo você confere alguns dos destaques da Tokyo Game Show. A maioria dos sites está em japonês, mas a navegação, na maioria das vezes, é bastante simples.

CONTROLE DO REVOLUTION
http://jogos.uol.com.br/player/revolution/controlerevolution.jhtm?videoId=0

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)
http://www.konami.jp/gs/kojima_pro/japanese/mgs4_04.html

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (PS2)
http://www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub/english/trailers.html

METAL GEAR ACID 2 (PSP)
http://www.konami.jp/gs/game/mga2/english/trailers.html

RUMBLE ROSES XX (X360
http://www.konami.jp/gs/game/rumbleroses/xbox360/

CAPCOM
http://www.capcom.co.jp/game/event/tgs_2005/movie.html

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR (PS2)
http://www.acecombat.jp/aceZero/index.html

FRAME CITY KILLER (X360)
http://framecity.namco-ch.net/index2.html

JOGOS DA SONY PARA PLAYSTATION 2
http://www.playstation.jp/scej/title/tgs2005/ps2.html

JOGOS DA SONY PARA PSP
http://www.playstation.jp/scej/title/tgs2005/psp.html

SEGA
http://sega.jp/segachan/tgs2005pr.html

SGP Responde

CLASSIFICADOS

Vendo Máquina de Fliperama
Tratar com José Carlos
Tel. (0xx11) 3993-2783

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo um GameCube com 1 controle, Memory Card e 2 jogos (Fifa 2002 e O Senhor dos Anéis o retorno do Rei) por R$ 600,00.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 6147-5383

Compro The Legend of Zelda: Majoras Mask.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 5611-1633

Compro Gameshark do Nintendo 64.
Tartar com Rafael
Tel. (0xx11) 5611-1633

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

E aí galera, estou precisando de dicas para **Sonic Adventure 2** para **Dreamcast**. Vocês podem me ajudar?

Fábio Peixoto
Praia Grande - SP

LM: *Claro que sim...*
Minigame Kart Racing
Complete a Driving Quest de Tails na Hero Side Story para destravar o minigame de kart no Hero. Ou complete a Rouge's Chase Mission na Dark Side Story para destravar a corrida de kart no Dark Side.

Modo Boss Attack
Complete os modos Hero ou Dark para destravar o Boss Attack. Você poderá brigar com os chefões da Story que completou.

Último estágio
Complete as histórias de Hero e Dark Side. Então entre no modo Story, e a seleção Last Stage aparecerá no menu entre as opções Hero e Dark.

Jogue como Super Sonic e Hyper Shadow
Complete o Last Stage no modo Story para destravar Super Sonic e Hyper Shadow.

Estágio bônus
Para exibir uma versão 3D de Green Hills Zone, de Sonic The Hedgehog, você terá de pegar todos os Emblems, incluindo Kart, Timed Boss e os para todos os Ratings A. Uma vez que tiver todos – no total são 180 –, a ilha próxima ao estágio da Green Forest terá a cara do Sonic.

E aí pessoal, será que vocês podem me dar umas diquinhas para **Digimon World: Digital Card Battle** para **PlayStation**?

Ednaldo Pereira
Cuiabá - MT

LM: *tem sim...*
Descolando o HP Fever facilmente
No começo de uma partida, pegue Armadillomon como companhia. Quando você obter o Digi-Egg of Knowledge e tiver o HP Boost +100 Digi-Part, cure o Digmon para conseguir 200 HP. Você então conseguirá o HP Fever (1110).

Veemon
Selecione Veemon como companheiro se você for novato. Ele tem três Digi-Eggs, comparado aos dois de Hawkmon e Armadillomon.

Card mais forte
O Card mais forte é Omegamon. As costas dele têm dois Large Cannon.

Card mais poderoso
O Card mais poderoso é Level Mega.

Gostaria muito de uma ajuda de vocês... Precisava urgente de dicas para **Gran Turismo 3 A-Spec** para **PlayStation 2**. Tem como?

Paulo Augusto
São Paulo- SP

LM: *Mas é claro.*
Modo Professional
Escolha o modo Arcade e deixe a dificuldade Hard selecionada. Então segure L1 + R1 até que o nome do modo mude para Professional.

Toyota Sprinter Truendo GT-Apex
Termine a Sunday Cup com Gold Medals nas três corridas.

Mazda Eunos Roadster
Termine a Cupman Cup com Gold Medals nas três corridas.

Mazda Roadster RS
Termine as Spider e Roadster Cups com Gold Medals em todas as corridas.

Nissan Silvia K's 1800cc
Vença as Beginner FR Challenge Series.

Silver Honda CRX Del Sol SiR
Vença as Beginner Race of NA Sports Series.

AKIRA E AGORA

Saudações, pessoal! Estou aqui novamente para ver os erros da edição do mês passado, e eles começaram cedo, já na seção Arte no Envelope, que saiu, por duas vezes, a palavra "impate", que, creio eu, seja "empate". Parece uma certa celebridade que disse "i de iscola", mas deixa para lá... E no texto de abertura comeram uma letra no "ssinatura". Claro que o correto é "assinatura". Taí um prêmio que ninguém vai querer. No Ranking dos Melhores, no texto sobre Winning Eleven 9, saiu uma vírgula antes do ponto. Esqueçam a vírgula, por favor. E na matéria de MarioBros., na página onze, o título do box ficou "As profissão de Mario". Deve ser coisa de alguns paulistas, que falam "dois pastel e um chopes"... Pré-Estréia. O gênero de Rumble Roses é luta e não futebol, claro. A fabricante de Tales of the Abyss é Namco. Na página 20, The Sims 2 é um simulador e o novo Call of Duty tem o subtítulo de Big Red One. Na página 24, a fabricante de Fatal Frame III é Tecmo. O título de Sengoku Basara, na página 26 também saiu errado. Em Makai Kingdom, mais erro no título. O subtítulo é Chronicles of the Sacred Tome. Na seção de dicas, na página 34 e 37 saiu errado o nome do portátil Game Boy Advance. O Detonado do Fantastic 4 ficou uma maravilha, mas, na hora de tirar o 10, dançou. No quadro da página 45 saíram trocados os nomes de Johnny e Sue. Mas, de resto, está tudo certo. Acho que preciso dormir mais...

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

NOVIDADE DA TOKYO GAME SHOW

A foto é apenas ilustrativa

Leia atentamente a matéria da Tokyo Game Show 2005, e seja bem severo! O que não teve na Tokyo Game Show que poderia ter arrebentado a boca do balão, o grande estouro! A melhor frase leva o Play 2 do mês.

NOVIDADE DA TOKYO GAME SHOW SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de NOVEMBRO de 2005.

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

NOVIDADE DA TOKYO GAME SHOW?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 123

O que faltou na E3?

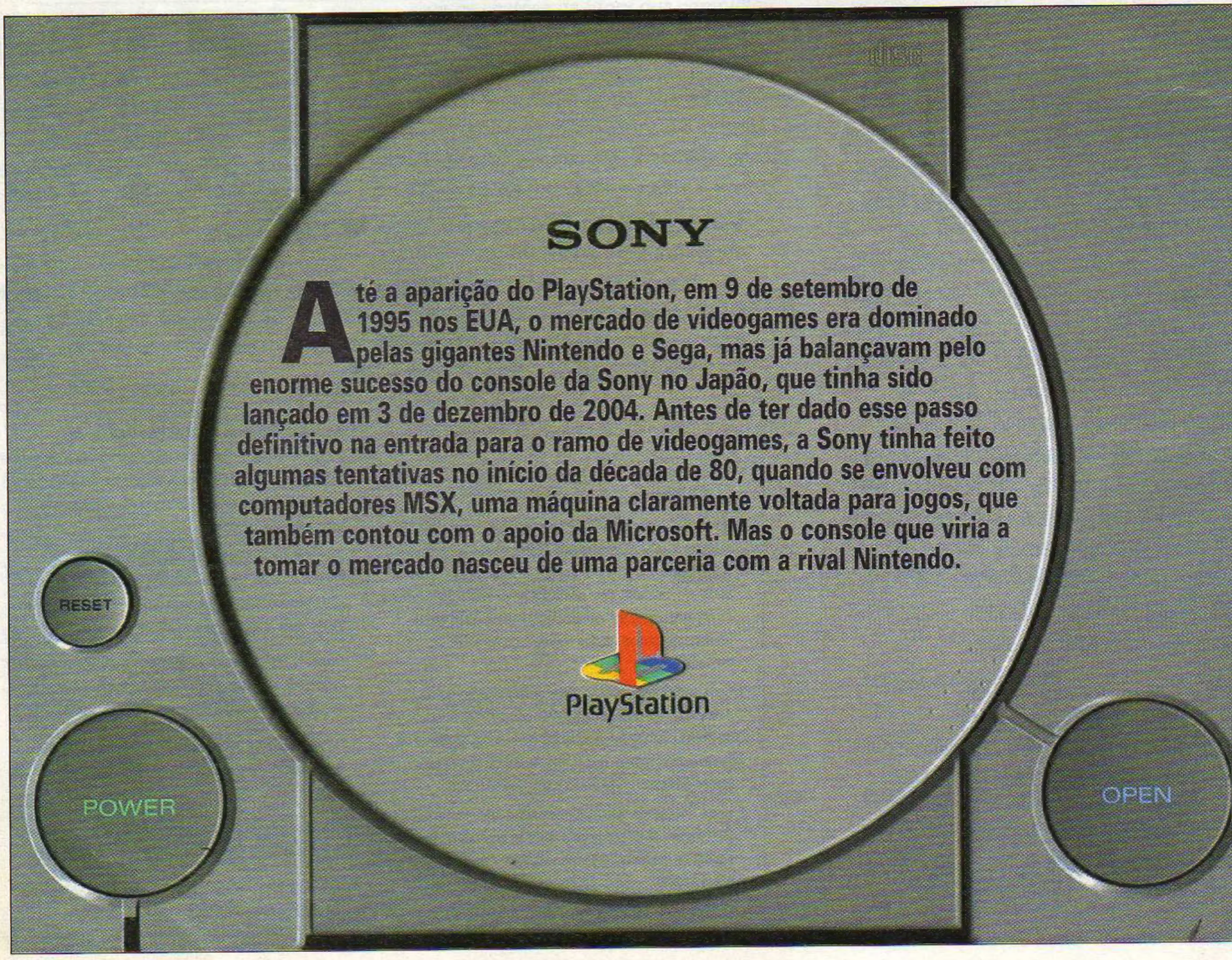
Frase: Primeiro, faltou a Revista SuperGamePower, mostrando tudo de melhor que existe no mundo dos games, sempre em primeira mão, depois faltou a redação da SGP, e finalmente, faltou jogos em que somos o jogador principal, ou melhor, entramos de fasto na tela e participamos da cena. Quer mais?

Ana Paula Souza - São Paulo - SP

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/09/2005 e 10/11/2005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Novidade da Tokyo Game Show. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à Novidade da Tokyo Game Show – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da SuperGamePower. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/11/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 129 da revista SuperGamePower. Os prêmios serão entregues até o dia 25/01/06.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

A história do console que levou a Sony ao TOPO do mundo



Até a aparição do PlayStation, em 9 de setembro de 1995 nos EUA, o mercado de videogames era dominado pelas gigantes Nintendo e Sega, mas já balançavam pelo enorme sucesso do console da Sony no Japão, que tinha sido lançado em 3 de dezembro de 2004. Antes de ter dado esse passo definitivo na entrada para o ramo de videogames, a Sony tinha feito algumas tentativas no início da década de 80, quando se envolveu com computadores MSX, uma máquina claramente voltada para jogos, que também contou com o apoio da Microsoft. Mas o console que viria a tomar o mercado nasceu de uma parceria com a rival Nintendo.

O começo de tudo

A história do PlayStation tem início em abril de 1986, quando um engenheiro da Sony, Ken Kutaragi, se interessou por um novo mercado que estava surgindo, o de videogames. O NES japonês, que tinha saído três anos antes, vinha crescendo a cada ano e Kutaragi entrou em contato com a Nintendo pela primeira vez. Depois de muita insistência, conseguiu participar de um encontro com a empresa de Hiroshi Yamauchi e levou o projeto do sucessor do NES, já tendo um leitor de CD, tecnologia que começava a ganhar força. Mas a Nintendo continuou insistindo em sua fórmula vencedora, os cartuchos. Depois, o projeto de um chip de som mais maleável e de alta qualidade foi aceito pela Nintendo e viria a equipar o Super NES. Baseado nesse chip de som, teve início o "Projeto Play Station". Em abril de 1989, Kutaragi, novamente, tentou emplacar um CD-ROM no novo console da Nintendo, mas mesmo diante da nova negativa, começou a projetar, em outubro, um aparelho integrado que uniria a tecnologia do Super NES com o CD-ROM. Em janeiro de 1990, foi assinado o acordo para a produção do sucessor do NES (o Super NES, que seria lançado em novembro do mesmo ano) com CD-ROM. Em maio, a Sony apresentou um protótipo e, em dezembro, juntou um grupo de funcionários, como os programadores de jogos da New Media e os engenheiros do departamento de projeto de consoles. Pelo acordo, a Sony construiria um leitor CD-ROM para o Super NES e a gigante da eletrônica, por sua vez, teria os direitos sobre um console próprio, o Super Disc, capaz de rodar cartuchos de Super NES e jogos em CD-ROM. A Sony seria licenciadora exclusiva e teria direitos de produção sobre os jogos em CD. Esse ponto do acordo deixou a Nintendo preocupada, pois os direitos de produção eram a grande fonte de renda da companhia.

Nintendo quebra acordo

A Sony apresentou o projeto em junho de 1991, na feira CES, em Chicago, agora com o nome de Play Station. Além de jogos de SNES e de CD-ROM, a companhia pretendia lançar produtos multimídia, envolvendo os braços Sony Music e Columbia Pictures. Mas no dia seguinte a Nintendo anunciou que trabalharia com a Phillips, rival da Sony, para fazer um sistema baseado no CDi da companhia holandesa. Apesar de saber desses planos, a Sony achava que Nintendo voltaria atrás e cumpriria o contrato. Um grupo liderado pelo chefe de relações públicas, Nobuyuki Idei, ficou encarregado do caso, e tentou resolver o impasse por meio de negociações, sem decisões drásticas como processos jurídicos ou rompimento do fornecimento do chip do Super NES. Quase um ano depois, em junho de 1992, foi tomada a decisão se a Sony continuaria no ramo de videogames. Três foram as opções apresentadas: a retirada do mercado, a continuação do

aparelho compatível com o Super Nintendo ou um caminho independente. Prevaleceu a decisão do presidente Norio Ooga, que queria ramo de negócios que completasse o tripé formado pelos setores de áudio e vídeo. A tecnologia ultrapassada dos cartuchos e as dificuldades impostas pelo contrato de licenciamento deste formato com a Nintendo fez com que empresa optasse por recomeçar do zero. Até existiam alguns jogos sendo preparados, mas foram cancelados ou reconvertidos para cartucho, como é o caso de The Secret of Mana, da Square.

Reinventando o videogame

A decisão fez com que a Sony investisse cerca de nove bilhões de ienes numa nova divisão, com cerca de 60 funcionários e liderado por Kutaragi. Assim, em novembro de 1993, nascia a Sony Computer Entertainment, com capital da matriz e da Sony Music. A estratégia para bater a Nintendo se baseava no tripé hardware, softhouse e modelo de negócios. A chave do sucesso do PlayStation foi possuir recursos de gráficos 3D com grande velocidade, se aproximando muito dos arcades da época, que começavam a usar a tecnologia. Supõe-se que Kutaragi teve essa idéia ao ver equipamentos profissionais de geração de gráficos 3D em 1984. Para compensar a lentidão de leitura do CD, optou por processar o gráfico em tempo real e para isso precisava de um hardware poderoso. Assim, Kutaragi construiu o PS-X, nome do projeto, mesclando o chip central e o de gráficos com uma estrutura própria que desse velocidade para processar gráficos 3D com grande qualidade, na época. Ao mesmo tempo, a Sony Computer Entertainment tratou de buscar parcerias para abastecer seu console, visto que a companhia não tinha experiência no ramo. O envolvimento de grandes softhouses como a Konami, Capcom e, principalmente, a Namco foi peça fundamental no sucesso do PlayStation. Com isso, o console pôde fazer frente aos poderosos títulos de arcade da Sega para o Saturn. O modelo de negócio foi o que atraiu as companhias. A Sony cobrava mais barato para produzir os jogos, tinha distribuição própria e podia suprir o mercado rapidamente conforme a demanda, grandes vantagens que tinha sobre a Nintendo. O formato em CD era barato para produtoras e consumidores. Isso fez com que também atraísse produtoras-chave como a Square e a Enix, que produziam os jogos mais populares Japão, as série Final Fantasy e Dragon Quest, respectivamente. Além disso, a companhia tratou de reforçar o desenvolvimento interno, comprando empresas como a européia Psygnosis, mais tarde responsável por WipeOut. Essa compra também levou a Sony conseguir um contato com a SN Systems, que construiu kits de desenvolvimento mais baratos, e possibilitou a entrada de pequenas produtoras para o negócio. O controle também teve participação importante, com a adição de dois botões de "ombro" extra, que Kutaragi julgava necessário para comandar objetos em ambiente espacial. Nessa época ainda não tinha os dois direcionais analógicos. O modelo Dual Shock só saiu em 1998, influenciado pelo

Nintendo 64. Naturalmente, a Nintendo tentou impedir o lançamento do PlayStation por vias legais, mas perdeu.

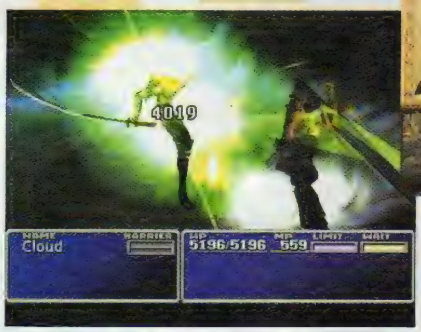
Nascido para ser rei

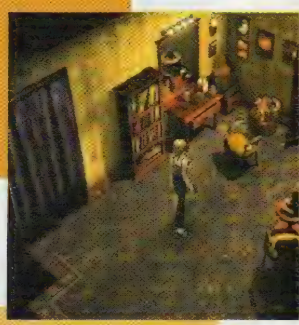
Assim, o PlayStation saiu em 3 de dezembro de 1994 no Japão. No começo, perdia a concorrência para o Saturn da Sega, mas isso não durou muito. Na E3, do ano seguinte, o console dominou todas as atenções, vencendo o Saturn e o Virtual Boy da Nintendo. O lançamento nos EUA ocorreu em 9 de setembro de 1995, a 299 dólares, 100 dólares mais barato que o console da Sega. O sucesso foi estupendo, com longas filas se formando nos principais estabelecimentos. A essa altura, mais um milhão de unidades tinham sido vendidas no Japão e só em pré-venda foram comercializados mais de 100 mil consoles. O console saiu com 17 títulos, como o clássico Ridge Racer. Especula-se que o Sony tenha gastado 40 milhões de dólares em marketing, inclusive para patrocinar grandes eventos como o MTV Music Awards de 1995. Em maio do ano seguinte, o

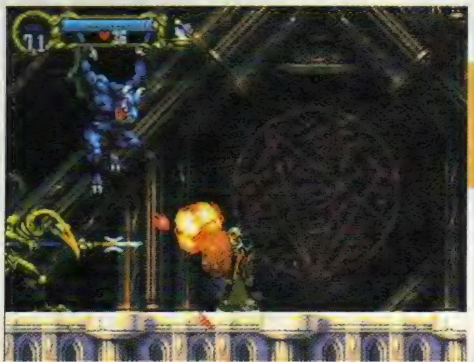
preço caiu para 199 dólares, popularizando ainda mais o PlayStation. No final do ano, mais de sete milhões de unidades já havia sido vendidas. O console inaugurou uma nova era dos videogames, com gráficos 3D, em oposição ao sistema 2D, como eram nos 16 bits. Sendo mais barato e atrativo para as produtoras, grandes clássicos nasceram e cresceram no consoles como Tomb Raider, Final Fantasy, Tekken, Wipeout, Gran Turismo e Metal Gear Solid. Em setembro de 2000, a Sony lançou um novo modelo, chamado de PSOne, mais compacto. O PlayStation é o videogame de maior sucesso na história, com mais de 100 milhões de unidades vendidas, marca atingida em maio de 2004. O número de títulos é superior a 7.300, com vendas de 949 milhões de unidades. Em apenas uma geração, a Sony conseguiu chegar ao topo dos videogames. Hoje, tenta manter seu reinado com o PlayStation 2 e o portátil PSP, além de preparar-se para novas batalha na próxima geração, com o PlayStation 3.

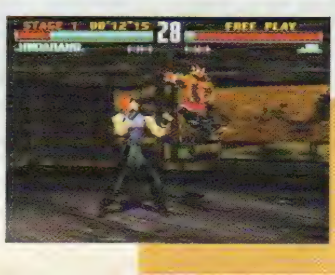
Os clássicos do PlayStation

Castlevania: Symphony of the Night
Dragon Quest VII
Final Fantasy
Gran Turismo
Medal of Honor
Metal Gear Solid
Parasite Eve
Resident Evil
Ridge Racer
Silent Hill
Tekken
Tenchu
Tomb Raider
Tony Hawk's Pro Skater
Vagrant Story
Winning Eleven
Wipeout









Tokyo Game Show 2005

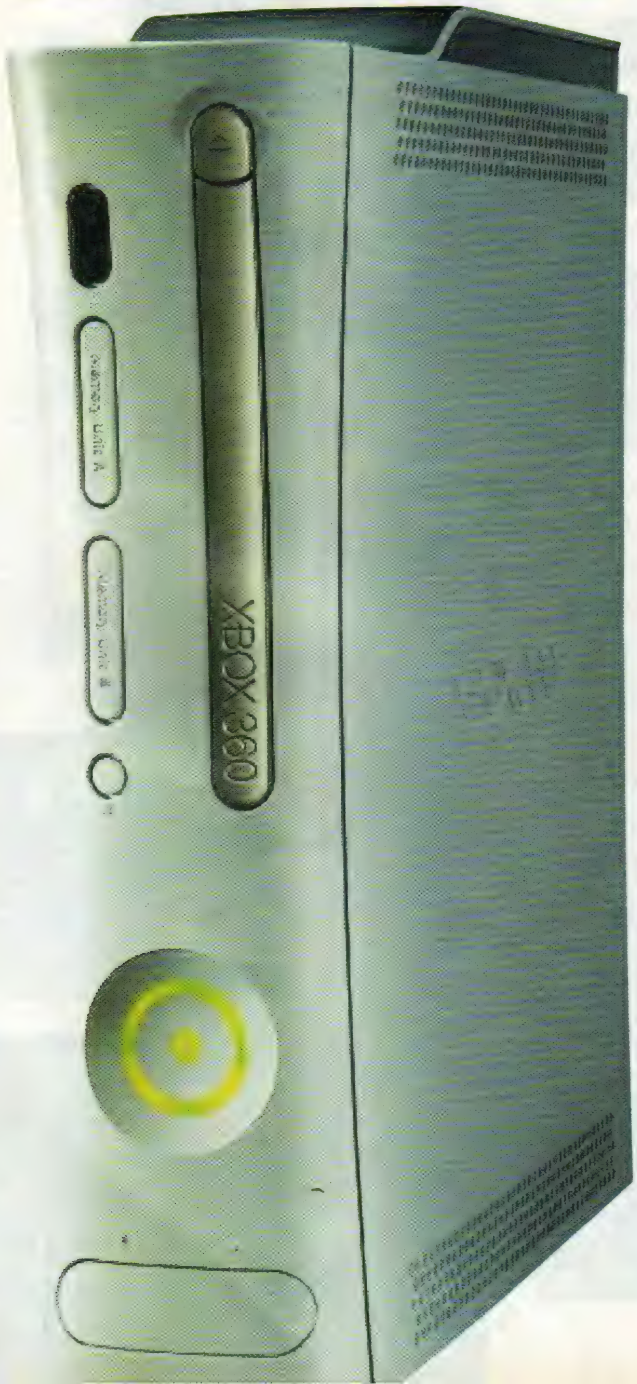
O Show da nova geração

Público recorde prestigia a mais famosa feira de games do oriente, que teve 14 demonstrações jogáveis para Xbox 360 e Metal Gear Solid 4 para PlayStation 3. Nintendo apresentou o espantoso controle do Revolution em conferência

A expectativa para a edição de 2005 da Tokyo Game Show (TGS) era grande com a promessa de poder ver mais de perto a nova geração de consoles das três grandes fabricantes de hardwares. A primeira a se manifestar foi a Microsoft, que anunciou as datas mundiais de lançamento do Xbox 360, que chegará entre 22 de novembro e 10 de dezembro, dependendo da região. E para a feira trouxe oitenta consoles e 14 demonstrações jogáveis. A Nintendo não expõe na Tokyo Game Show, mas seu pronunciamento no fórum da TGS era aguardado com grande ansiedade. E, como esperado, a Big N deu detalhes de seu espantoso controle, com funções nunca antes vista num videogame. E a apresentação, claro, foi um grande sucesso e foi um dos grandes destaques da feira. A Sony, por sua vez, não conseguiu trazer nenhum demo jogável para PlayStation 3, frustrando o público. Mas Konami supriu a falta com sobras, com seu impressionante demonstração em tempo real de Metal Gear Solid 4, com nível de detalhe jamais visto e uma mudança radical no visual do protagonista. Mas a atual geração não foi esquecida, com grande títulos para PlayStation 2. GameCube, PSP e DS. São games como Baten Kaitos 2 para GameCube; Ace Combat Zero, Devil May Cry 3: Special Edition, Okami, Onimusha: Dawn of Dreams, Resident Evil 4, Siren 2 e Shadow of the Colossus para PlayStation 2; Extreme Ghouls 'n Ghosts para PSP; e Xenosaga I & II para Nintendo DS. Além deles, jogos como Shadow the Hedgehog aparecem em diversos sistemas. Todos esses atrativos fizeram 176.056 pessoas saírem de casa e se dirigirem à capital japonesa nos três dias de evento, um recorde de público. Ano passado, a TGS recebeu 160.096 visitantes. A edição de 2006 já tem data: vai de 22 a 24 de setembro.

Microsoft anuncia data de lançamento do XBox 360

O Xbox 360 sairá nos EUA em 22 de novembro. O pacote mais barato sai por 299 dólares e o mais caro, por 399 dólares.



A Microsoft veio para a Tokyo Game Show para retomar o tempo perdido e tentar conquistar os japoneses, já que o atual Xbox não "pegou" na Terra do Sol Nascente. Todo o estande da Microsoft foi praticamente dedicado ao Xbox 360 e no dia anterior ao início da feira anunciou a data de lançamento definitiva do console no EUA, Europa e Japão. O videogame sairá primeiro nos EUA em 22 de novembro. Dez dias depois, aparecerá na Europa, em 2 de dezembro. No Japão, chegará às lojas no dia 10 de dezembro. Enquanto os EUA e Europa terão dois pacotes distintos, o Core System, que vem com controle com fio e cabo de vídeo comum, a 299 dólares/euros, e o Premium Pack, que inclui controle sem fio, disco-rígido de 20GB, cabo de vídeo de alta definição, cabo de rede e controle remoto, por 399 dólares/euros, os japoneses terão a opção de comprar apenas o pacote mais caro, a 39.750 ienes, cerca de 350 dólares. Ao mesmo tempo, mostrou uma linha de jogos que inclui Resident Evil 5, Dead Rising, Ghost Recon: Advance Warfighter, Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4 e Final Fantasy XI. A Microsoft também anunciou os preços do serviço Xbox Live. O novo console terá bloqueio regional, isto é, jogos de um país não rodarão em videogames de outra nacionalidade. Na feira, a corporação expôs 80 unidades do Xbox 360, rodando 14 demos jogáveis. Além disso, mais 14 títulos foram apresentados em vídeo. A Microsoft veio realmente com força total para a Tokyo Game Show.

10 horas de diversão ininterruptas!

TORNEIO DE CARDS

- Magic
- VS System
- Pokémon
- Legend of the Five Rings
- Yu-Gi-Oh!

CAMPEONATOS PS2

- Winning Eleven 8
- Neo Wave The King of Fighters

FINAL DA LIGA MONKEY 2005

Brasil Ragnarok Online RPG

Monkey

Level Up! www.levelupgames.com.br

JOGOS PARA CELULAR

vivo

- Jogos de Tabuleiro GROW
- Torneio de Pump it Up! Edição Winter
- Torneio Pokémon Gameboy
- RPG de mesa
- Game Quiz
- Palestras sobre Tecnologia e Games

Acesse o site para mais informações:

www.gamecon.com.br

15 e 16 de outubro

Horário: das 10:00 às 20:00

ESPAÇO FERROVIA - Próximo ao Metrô Bresser
Rua Dr. Almeida Lima, 1290 - Moóca - SP

gamecon 2005

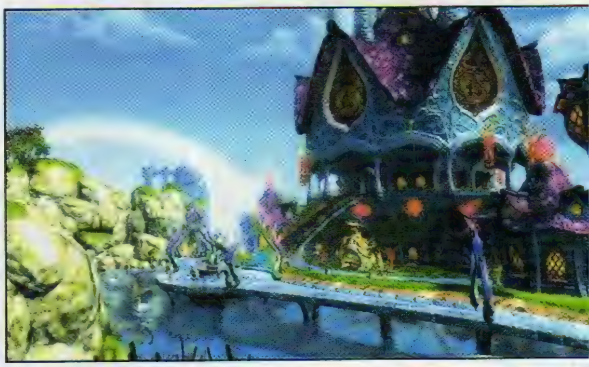
Realização: Yamato

Marketing: Zen Shin

Design: t2 Studio

Os jogos de nova geração

A Microsoft soltou uma lista dos jogos que sairão junto com o lançamento japonês do Xbox 360, em 10 de dezembro. Final Fantasy XI iniciará os testes no mesmo dia.



- Ridge Racer 6 (Namco)
- Frame City Killer (Namco)
- Dead or Alive 4 (Tecmo)
- Ghost Recon: Advanced Warfighter (Ubisoft)
- Enchant Arm (From Software)
- Tetris the Grand Master Ace (Cavia)
- EveryParty (Microsoft)

E até janeiro de 2006, pelo menos, mais seis jogos deverão estar nas lojas.

- Dynasty Warriors 4 Special (Koei)
- Need for Speed Most Wanted (Electronic Arts)
- Wrestle Kingdom (Yukes)
- Ninety-Night Nights (Microsoft)
- Project Gotham Racing 3 (Microsoft)
- Far East of Eden Ziria (Hudson)

Outros jogos de destaque incluem grandes títulos como Resident Evil 5, Sonic the Hedgehog e Kameo: Elements of Power.

- Bomberman: Act Zero (Hudson)
- Call of Duty 2 (Activision)
- Chrome Hound (Sega)
- Dead Rising (Capcom)
- Final Fantasy XI (Square Enix)
- Gears of War (Microsoft)
- Kameo: Elements of Power (Microsoft)
- Mobile Suit Gundam (Bandai)
- NBA Live 2006 (Electronic Arts)
- Resident Evil 5 (Capcom)
- Rumble Roses XX (Konami)
- Shutokou Battle (Genki)
- Sonic the Hedgehog (Sega)
- Test Drive Unlimited (Atari)
- World Air Force (Taito)

XBox Live para todos

O serviço online terá novidades com o Xbox 360. Haverá dois tipos de assinatura, uma gratuita (Silver) e uma paga (Gold), como publicado anteriormente. Somente a conta Gold permite jogar partidas online. Ambas as contas poderão usar o Marketplace, que permite comprar itens como expansões para jogos, usando uma pontuação específica. Elas podem ser compradas com cartão de crédito ou adquirindo cartões pré-pago. Esses meios de pagamento também servem para pagar a assinatura da conta Gold. Veja os preços do serviço nos EUA.

- **Mensal:** 7,99 dólares
- **Trimestral:** 19,99 dólares
- **Anual:** 49,99 dólares

Além disso, haverá pacotes Premium, incluindo um jogo na Xbox Live Arcade, headset e desconto para compra de um jogo em DVD para Xbox 360.

- **Trimestral:** 39,99 dólares, com direito a abatimento de 10 dólares na compra um jogo e 100 pontos na Marketplace
- **Anual:** 69,99 dólares, com direito a abatimento de 20 dólares na compra um jogo e 200 pontos na Marketplace.

Nintendo

mostra o controle do Revolution e promete inovar o conceito de videogame

A Nintendo não participou da feira TGS, como sempre, mas neste ano roubou todas as atenções na conferência que realizou. Isso porque a empresa finalmente revelou o novo controle do Revolution, videogame de nova geração que virá depois do GameCube. Mais uma vez a Nintendo inovou. O novo controle lembra um controle remoto de televisão. Ele é sem fio e sua principal característica é que a sua posição é reconhecida pelo videogame. O presidente Satoru Iwata disse que escolheu esse formato para não assustar quem não está familiarizado com controles de videogame e faz parte dos planos da companhia em aumentar a população de jogadores. O funcionamento lembra o de um mouse, mas os movimentos são feitos no ar. Quer dizer, se você elevar o levantar o controle, o jogo fará o mesmo movimento. O posicionamento será capturado por dois sensores que serão instalados perto da TV. O sistema reconhecerá a posição do controle, para onde ele está apontando e a sua inclinação. Isso dará possibilidade de criar novos tipos de jogos, que é exatamente o que a Nintendo quer e já está fazendo isso com o portátil Nintendo DS. A peça principal, chamado de Game Remocon poderá ser conectada via fio com extensões. O que foi apresentando lembrava o direcional analógico do Nintendo 64. A companhia planeja diversos tipos de extensões, como uma que envolverá a peça principal e transformará num controle clássico, como o do Super NES. A companhia não deixou claro se fabricantes terceiras e softhouses poderão fazer suas próprias extensões. A apresentação teve com o foco o controle, mas ainda falta definir as especificações do console em si. O que se sabe até agora é que ele será pequeno, com rede sem fio e terá capacidade de rodar jogos de NES, Super NES e Nintendo 64 por download. O leitor de DVD rodará os games de GameCube e do próprio Revolution. A data de lançamento é incerta, mas só deverá ocorrer em 2006.

Nintendo é pioneira quando o assunto é controle

Ao mostrar as funcionalidades do controle do Revolution, a Nintendo confirma a fama de apontar novos caminhos para uma das peças fundamentais de um videogame. Quase todos os controles dos videogames possuem funções que foram popularizadas em consoles da Nintendo. O seu primeiro videogame revolucionou por um direcional em forma de cruz, sendo mais barato de fabricar, mas também se mostrou um método eficiente de controle. Na verdade, esse tipo de direcional nasceu com o Game&Watch, da própria Nintendo. Até então, os joysticks como os de arcade e de Atari eram o padrão. Com o Super NES, além de aumentar o número de botões, criou os botões de "ombro", o L e o R. Assim, os indicadores também podiam ser usados para comandar. O Virtual Boy não foi um sucesso, mas inovou por trazer dois direcionais, para poder controlar objetos no espaço 3D. Já o Nintendo 64 inovou por formatar o direcional analógico e trazer quatro portas de fábrica. E se o GameCube não trouxe nenhuma novidade em termos de controle, mas, pelo menos, tem uma ergonomia, um conforto excelente. O Nintendo DS veio com idéia bastante originais para um videogame, com tela sensível ao toque e microfone. E olhando os controles do PlayStation 2 ou do Xbox, não há dúvidas da influência da Nintendo em seus dispositivos de comando.

As possibilidades do controle do Revolution

A peça principal do controle do Revolution, chamado de Game Remocon, lembra um controle remoto, mas com botões característicos de um "pad" de videogames. Vem equipado com um direcional analógico, um botão A grande e, na parte de trás, um botão B. Na parte central ficam perfilados os botões Select, Star e o Home, que deve ser usado para acessar o sistema do console. Mais para parte inferior, há mais dois botões, o "a" e o "b". O comando possui função de vibração. Quando colocado de lado, lembra um controle de NES. Em uma das extremidades há um sensor e na outra, uma entrada para conectar as extensões. A que foi mostrado possui um direcional analógico e dois botões na parte de trás, o Z1 e Z2. Mas a funcionalidade principal é que, com ajuda de sensores, os jogos percebem o posicionamento, ângulo e para onde o controle está apontando. A Nintendo mostrou algumas demonstrações.

Aponte e atire

Esse demo consistia em atirar em blocos coloridos, apontando o controle para eles e fazer mexer a mira e usando o botão para atirar. Essa funcionalidade pode ser usada em adventures do tipo "aponte e clique" ou jogos de tiro daqueles que usam controle tipo pistola.

Fishing

A demonstração de pescaria era bastante didática. A vara de pescar fazia os mesmos movimentos do comando. Para jogar o anzol longe era necessário puxar o controle para trás e, depois, fazer o movimento para frente. Jogos de esporte como baseball, tênis e golfe parecem caírem como uma luva.

Irritating Stick

Apontando o controle para a tela, consistia em mover um objeto por uma caverna sem tocar nas paredes e coletando moedas.

Air Hockey

Lembra aquele jogo de mesa de mesmo nome, que consiste em fazer um gol usando uma raquete para rebater um disco, que fica flutuando sobre a mesa. Mexendo o controle no ar, a raquee dentro da tela fazia o mesmo movimento.

Basquete

Essa demonstração também usava a função de apontador. Com a ajuda dos botões, era possível guiar a bola criand uma espécie de rampa. Por incrível que pareça, era fácil acompanhar os seus jogadores em quadra.

Avião de brinquedo

Consistia em pilotar uma aeronave segurando o controle como se fosse un avião de papel. Mexendo para diversas direções, a nave seguia para o lado correspondente. Jogos de simuladores, como Pilotwings, deverão se beneficiar desse método de controle.

Onde está Pikachu?

A tela mostrava um monte de Pokémons um usuário tentava encontrar o famoso monstrinho amarelo, apontando para el Além disso, era possível fazer zooms. As modalidades de tiro de precisão, comum um games de tiro em primeira pessoa, podem tirar vantagem desse meio de controlar.

Tiro em primeira pessoa

Usando o game Metroid Prime como exemplo, o controle do Revolution podei ser o melhor controle para jogo de tiro e primeira pessoa. O controle principal ser para apontar e atirar, enquanto a extensã com o direcional analógico cuidava da movimentação do personagem.

Sony Concentra suas forças mo PlayStation 2 e no PSP

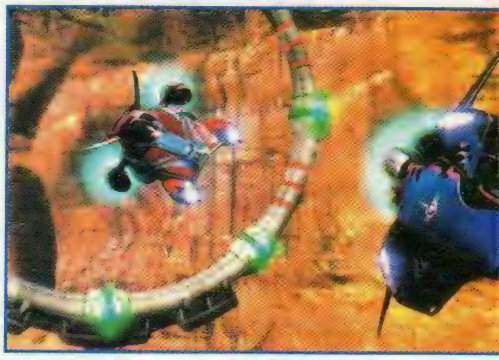
O público que veio à Tokyo Game Show estava ansioso para ver o PlayStation 3, mas a Sony frustrou a expectativa. Foram apresentados belos vídeos dos jogos da nova geração, mas nenhum demo jogável. Apenas a Konami, quando apresentou seu Metal Gear Solid 4, mostrou algumas das capacidades do PlayStation 3, mas no estande da Sony havia apenas as maquetes de sempre. O espaço destinado à nova geração ocupava cerca da metade do gigantesco estande, com um telão enorme. Para o PlayStation 2, a corporação trouxe games de destaque como Shadow of the Colossus, Siren 2, Rogue Galaxy e Tourist Trophy, game de corrida de motos dos mesmos criadores de Gran Turismo. Para PSP, a excentricidade deu o tom, como o tradutor Talkman; ByteHell 2000, um game que zomba a Nintendo e a Microsoft; e LocoRoco, que parece se inspirar em Katamari Damacy.

Os jogos do PlayStation 3

Veja os títulos apresentados na Tokyo Game Show em vídeo

Vision Gran Turismo
Soni cthe Hedgehog
Resident Evil 5
Armodred Core 4
Genji 2
Tekken
Metal Gear Solid 4
Killzone
Formula One
Motor Storm
Lair
Assasssin
The Getaway
Warhawk

Mais jogos de PlayStation revelados

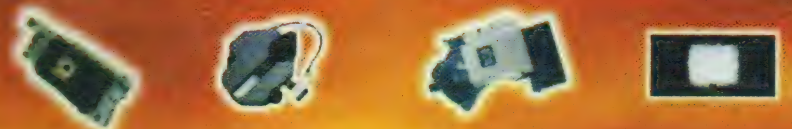


Fatal Inertia deverá ser um dos jogos de lançamentos do PlayStation 3

Durante a feira, a Sony divulgou uma lista de 102 jogos que estão em produção. Entre os destaques estão Alone in the Dark, Stuntman e Driver 5 da Atari; Blade Storm e Fatal Inertia da Koei; Gradius da Konami; Makai Wars da Nippon Ichi Software; Maximum Impact 3 da SNK Playmore; Final Fantasy da Square Enix; Assassin e Brothers in Arms 3 da Ubisoft.

NDS GAMES
A MELHOR DESDE 1989
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES VIDEO GAMES, PEÇAS E MODCHIPS DO MERCADO.

ÓTICA 400C ÓTICA PS ONE ÓTICA DE SLIM LA ORIGINAL



MARS PRÓ ALADDIN MATRIX MURANO NASA

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

TEMOS OS MELHORES PREÇOS !!!
ENVIAMOS SEDEX P/ TODO BRASIL

RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° ANDAR - SALA 52
VISITE NOSSO SITE: www.ndsgames.com.br
EMAIL: ndsgames@uol.com.br

FONE: 3227-2732
3311-9751

Metal Gear Solid 4:

Guns of the Patriots

Maior clássico do PlayStation chega à nova geração com imagens surpreendentes, mas a maior evolução está nas partes invisíveis

Em todo evento que tenha Metal Gear Solid, ele acaba roubando a cena. Quando foi anunciado na E3 deste ano, mesmo com apenas uma singela ilustração, foi um dos assuntos mais comentados na imprensa especializada. E os nove minutos do trailer mostrado na TGS, rodando em tempo real, foram mais que suficientes para entender todo o fascínio que a série possui e, principalmente, para mostrar a imensa capacidade de imaginação de um dos desigers mais criativos do mundo dos videogames, Hideo Kojima, rivalizando com ninguém menos que Shigeru Miyamoto, inventor de games como Super Mario Bros e The Legend of Zelda.

Por dentro do trailer

O vídeo esclarece alguns dos pontos do novo episódio para o PlayStation 3. Começa mostrando alguns soldados numa típica animação de games de tiro em primeira pessoa (FPS na sigla me inglês) e faz brincadeiras com a sigla. Mas logo, o herói, que se supõe ser Solid Snake, aparece e derrota o soldado, deixando claro que o game não será um jogo de tiro em primeira pessoa. Snake está mudado: agora ele está bem mais velho, com cabelos grisalhos e bigode, e, naturalmente, com rugas. Mas, como um supersoldado, ainda mantém uma ótima forma, agora aliado a uma grande experiência. O personagem está superdetalhado, reproduzindo rugas e pêlos com perfeição. A tradicional roupa está mais detalhada que nunca e ar arma possui uma textura fabulosa, com grande volume. Parece feito de metal de verdade. O cenário é uma cidade destruída e uma guerra está em acontecimento. Até o ar foi reproduzindo, através da movimentação de poeira, folha e papéis. Enquanto Snake procura um abrigo, um exército parece estar a sua caça. São soldados, tanques, helicópteros, tudo modelado com grande detalhamento, além de dois tipos de Metal Gear. Um deles se chama Gekko, e parece combinar a parte superior de Rex com patas de répteis. Com o passar dos anos, Snake parece ter melhorado o CQC, técnicas de combate em curta distância. Agora, ele consegue usá-la com rifles de assalto, e não apenas com pistolas curtas. Mas a idade parece ter suas conseqüências: Snake precisa se medicar de tempos em tempos. Como sempre, sua missão é solitária, mas ele terá uma ajuda. É um pequeno robô chamado Metal Gear Mark II, que apareceu num antigo jogo chamado Snatcher (teve versões para PlayStation, Saturn e Sega CD). Ele é controlado remotamente por Otacon. O herói também tem novos equipamentos, como um tapa-olho high-tech que melhora a visão, trazendo mapas e zoom, por exemplo. As armas poderão ser montadas de diversas maneiras. Grande parte do cenário poderá ser destruída, o que quer dizer que nem você nem os inimigos poderão ficar escondidos por muito tempo, já que os obstáculos não duram a vida toda.

No mundo dos sentidos

O direto pretende explorar o poder do PlayStation 3 para melhorar o que está além dos gráficos. O tema de Metal Gear Solid 4 s "Sense". Quer dizer, agora, na luta contra os inimigos, o estado de espírito influenciará o combates. Haverá meios de transtornar os oponentes e diminuindo seu poder ameaçad O game também terá uma atmosfera mais palpável, imitando o movimento do ar atrav de poeiras e objetos leves.

Fim da segunda trilogia

Metal Gear Solid 4 é sexto jogo da série e fechará a segunda trilogia. A primeira é composta, na ordem em que os fatos aconteceram dentro do game, por Metal G Solid 3: Snake Eater, Metal Gear e Metal 2: Solid. Estes dois últimos foram lançado para computadores MSX2 e também estão versão Subsistence de Metal Gear Solid 3 ser lançado em dezembro no Japão. A segunda trilogia compreende Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2 e Metal Gear So 4. O diretor Hideo Kojima aproveitou para dizer que este será seu último Metal Gear como diretor. Yoji Shinkawa, diretor de a também se afastará da série. Não se sabe foi piada ou conversa séria, mas o diretor afirmou que o produtor de Metal Gear So será Masahiro Sakurai, criador de Smash e Kirby. Metal Gear Solid 4 ainda não tem data de lançamento.

Outros jogos apresentados na Tokio Game Show 2005

- Ace Combat Zero
- Every Extend Extra
- Front Mission 5
- Ghouls 'n Ghosts
- Irregular Hunter X
- LandStalker
- Monter Hunter 2
- Monster Hunter
- POrtable
- Onimusha: Da of Dreams
- Ragnarok Onli
- Siren 2
- Sonic Riders
- Tales of the Abyss
- Tourust Troph
- Xenosaga III
- Xenosaga I&II

Por Lord Mathias

Darkwatch

DICA: fique num lugar onde o teto é baixo para atrair as Banshees e acertar-lhes na cabeça com um tiro o golpe certeiro. Não arranque os braços, senão é pior.

DICA: esses cadáveres estão escondido atrás de bloqueios de madeira. Use a dinamite para explodi-la. Escolha sempre um dos lados na aventura para ganhar os poderes mais fo

Os jogos de tiro em primeira pessoa são bem mais populares no PC, mesmo por que o controle de mouse mais teclado é considerado um dos melhores para esse tipo de game. Mas a High Moon Studios, antiga Sammy of America, mostrou que é possível fazer ótimos games do gênero também nos consoles. E a prova é Darkwatch, que possui um dos melhores controles do estilo para os videogames. Além disso, tratou de incrementá-lo com poderes especiais. Para começar, o tema não é muito comum, uma mistura de velho-oeste, pelo menos com começo, com histórias de vampiro. O resultado está nos gráficos e personagens mais sombrios. As armas são todas de época, como revólveres, espingardas e um lançador de flechas explosivas. Como um ser demoníaco, o protagonista Jericho é capaz de movimentos sobre-humanos, como poder de quase voar e usar uma visão que destaca elementos-chave, como inimigos e itens.

DICA: ao ver essas árvores do mal, priorize em destruí-la, pois ela chama mais inimigos. Use os poderes e tente acabar rapidamente com a planta. Assim todos os inimigos são varridos.

Além disso, faz um zoom e parece deixar a ação mais lenta. Além disso, poderá liberar quatro poderes especiais, que gastam uma quantidade de energia reserva. Os poderes dependem das decisões tomadas pelo jogador, que pode optar por fazer o caminho bem ou do mal. Dependendo da escolha, o rumo da história pode se alterar um pouco. Uma das características de Darkwatch é que os golpes de curta distância são fortes e eficientes. Durante as fases, pode haver caminhos escondidos, geralmente abertos pela explosão de uma dinamite. E além das fases tradicionais, há estágios em que se combate montado em cavalos ou outros veículos. Produzido para maiores de 17 anos,

o game mistura violência, ainda que cômica, um pouco de sensualidade. Os gráficos, além de bonitos, rodam em alta velocidade constante, sem mostrar sinais de lentidão. E resumo, Darkwatch é um jogo de tiro em primeira pessoa bem adaptado à realidade d videogames. Nada mal para uma empresa qu inicia o caminho da independência.

OS CAMINHOS DE JERICHO

Dependendo das escolhas que fizer ao achar as pessoas pr o personagem ganha uma experiência para o lado do bem do mal. Acumulando uma certa quantidade, novos poderes adquiridos. Recomenda-se seguir sempre um mesmo cami na mesma partida.

OS PODERES DO BEM

Silver Bullet: tiros ilimitados e poderosos por um certo per
Fear: alguns inimigos ficam com medo e fogem de você.
Mystic Armor: armadura mais forte por um certo tempo.
Vindicator: atira uma cadeia de luz que destrói a maioria d monstros.

OS PODERES DO MAL

Blood Frenzy: o combate corpo-a-corpo fica extraordinariamente forte.
Turn: faz os inimigos se matarem por um certo período.
Black Shroud: cobre os inimigos com a escuridão e tira en quando atacam.
Soul Stealer: suga as almas dos inimigos vivos.
Immortal Friends: Cassidy ou Tala ficam invencíveis.

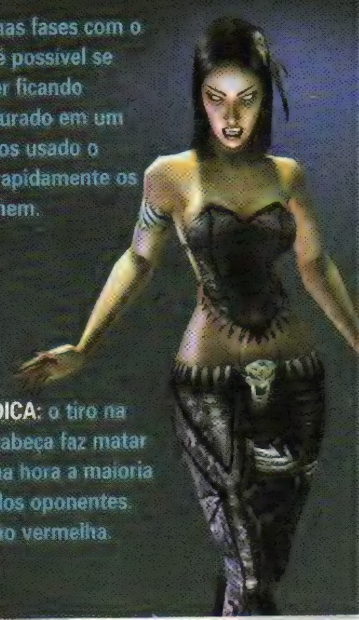
DICA: a espingarda de grosso calibre é muito forte. Guarde-a para as situações mais difíceis.

DICA: o truque de atirar pelos cantinhos funciona muito bem em certos lugares. Aproveite.

DICA: nas fases com o cavalo é possível se proteger ficando dependurado em um dos lados usado o direcional digital para os lados. Acerte rapidamente os oponentes para que eles não te atrapalhem.

DICA: use a visão vermelha para ter mais precisão nos tiros e tentar acertar na cabeça. Acerte no barril de pólvora para matar todos ao redor.

DICA: o tiro na cabeça faz matar na hora a maioria dos oponentes. Tente usar o rifle de precisão ou a visão vermelha.



Darkwatch

Capcom/High Moon
Tiro em primeira pessoa
4 jogadores (16 XBox Live)

8.5

Controle 8.5

Possui um dos melhores controles para um jogo de tiro de primeira pessoa para videogames, em que o ideal é o mouse e o teclado.

Diversão 9.0

Possui um bom equilíbrio entre as cenas de tiro e de golpes em curta distância. Os poderes ajudam na diversão.

Gráfico 8.0

Tanto os cenários e os modelos dos personagens foram bem construídos, com características particulares e detalhes.

Som 8.0

A trilha sonora tem personalidade e os efeitos sonoros são cristalinos. As dublagens contam com a segurança de veteranas e o charme de atrizes conhecidas.

Quero mais - *Por Marcelo Kamikaze*

Quando jogo é bom a gente quer mais. E é uma pena que Darkwatch seja curto. E poderia ter mais cenas com o cavalo.

187 Ride or Die

Por Lord Mathias

Como seria uma inusitada mistura entre BurnOut e Grand Theft Auto? Uma das respostas poderia ser 187 Ride or Die, que combina corrida frenética com tiros para todos os lados. Mais um título com temática baseada nos guetos americanos, o game coloca o jogador na pele de Buck, que trabalhará para uma gangue liderada por Dupree. Para se dar bem, é preciso vencer corridas insanas, que valem até mesmo tiros. E explodir os oponentes com armas pesadas é uma das maneiras de vencer as corridas. Claro que a habilidade no volante também será necessária, mas só um pouco, já que os controles são simples e uma pequena freada é suficiente parar fazer as curvas com um belo cavalo-de-pau. Assim, o jogador ganha Nitro para usar, bem ao estilo BurnOut 3. No meio do caminho ainda encontrará diversas armas, mas apenas duas podem ser carregadas ao mesmo tempo. Apesar da variedade, não há muita diferença entre eles, com exceção da lança-foguetes, que detona tudo com apenas um tiro. Além de corridas "normais", há variações como o deathmatch, que consiste em eliminar o maior número possível de inimigos; o death race, onde o último colocado de cada volta vai para o espaço, literalmente; e a corrida de minas, com uma única arma durante a corrida. Além disso, há missões especiais, como fugir da polícia ou proteger carregamentos. Apesar de muitos tiros e pegas velozes, a falta de mais pistas faz com que a empolgação dure muito pouco. É ótimo para alugar e ter uma diversão descompromissada enquanto durar.

DICA: tente matar a maior quantidade possível de inimigos para ganhar medalhas e liberar melhores carros.

DICA: nesta fase, é necessário matar todos os inimigos antes de prosseguir.

DICA: faça curvas com cavalo-de-pau para ganhar Nitro. Para isso, use o freio na hora de virar. Depois, use um pouco de Nitro para retomar com boa velocidade.

DICA: nas fases de eliminação, use a metralhadora para liminar os carros de uma vez. Tente perseguir os oponentes, mas também é uma boa estratégia matá-los de frente, atirando para trás.

DICA: nas fases de perseguição policial, cuidado para não tomar um encontrão das viaturas e perder o controle do carro. Senão, já era.

DICA: nesta pista use bem as laterais para escapar dos obstáculos. No meio dos pilares há alguns kits médicos.

DICA: use as minas quando um carro estiver encostado em você. Da mesma maneira, evite ficar atrás de um oponente.

DICA: procure por atalhos no mapa. Eles são estreitos, mas tem itens bons para pegar. Não esqueça de jogar fora uma arma antes.

187 Ride or Die

Ubisoft
Corrida/Tiro - Online
8 jogadores

7.5

Controle 7.5

A direção é fácil e a mira, quase automática. A configuração dos botões foi bem pensada.

Diversão 7.0

Apesar de divertido no início, a pouca variedade de missões faz cansar do jogo rapidamente.

Gráfico 7.5

Cenário e carros estão bem modelados e as cenas não-interativas têm boa qualidade.

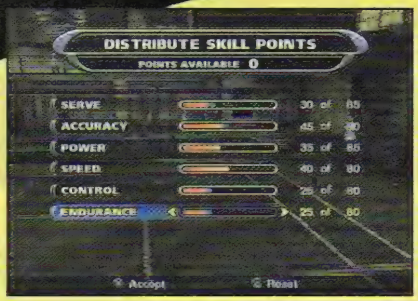
Som 7.0

Muitas das canções são meio iguais. A dublagem é quase uma comédia de tão forçada.

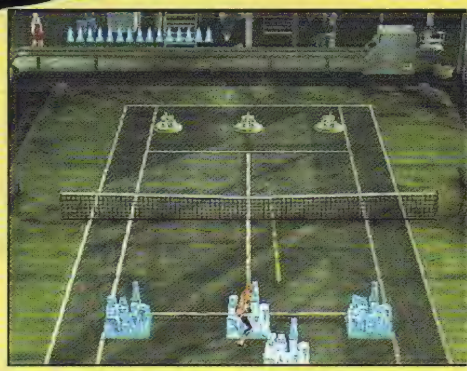
Não muda - *Por Kamikaze*

Tava até bom no começo, mas depois de algumas fases vi que tinha pouca variedade. Realmente poderia ter mais pistas.

Por Lord Mathias

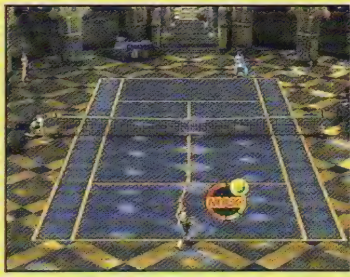


DICA: use as fases de treino para ganhar pontos de habilidade.



DICA: Aqui, não deixe que as bolinhas cheguem n cidades. Quanto mais avançar no modo de histór mais níveis de treino terá.

Outlaw Tennis



DICA: sempre tente fazer o saque mais forte. Mas é difícil sair um ace no jogo.

Os videogames têm ótimas games baseados no esporte de Guga e Roger Federer, como Top Spin e Virtua Tennis, mas a Hypnotix apimentou um pouco o nobre esporte, assim havia feito com o golfe, em seu Outlaw Golf. Apesar disso, Outlaw Tennis consegue divertir também os fãs tradicionais do esporte. Os controles são parecidos com o de Top Spin, tendo um botão para cada tipo de rebatida. Tem raquetadas simples, com efeitos como o top spin e o slice, e o lob, que á bola alta a fim de fazer passar sobre a cabeça do adversário. E quanto mais rápido reagir ao movimento da bolinha, pressionando cedo o botão, mais forte será a rebatida. O posicionamento é importante, senão pode rebater de mau jeito. No saque, é possível fazer um saque superpoderoso, desde que acerte o ponto e consiga 100% de força. Além disso, os excêntricos tenistas podem correr e usar rebatidas especiais, mas gastam energia extra. Mas essa é a parte séria de Oulaw Tennis. As esquisitices do título incluem diversas regras especiais, como um que uma bomba dá lugar à bolinha tradicional. Nesse caso, perde ponto o jogador que tiver seu lado da quadra pego pela explosão. Além disso, os personagens são todos malucos, como u ninja tenista e uma stripper com doutorado. A cada ponto, animações engraçadas surgem, mas logo elas começam a se repetir e perder a graça. Cada um dos tenistas possui caracterísitc próprias, mas há um modo de treino em que se pode atribuir pontos de habilidad para suprir seus defeitos ou melhorar su qualidades. Resumindo, Outlaw Tennis pode não ser o melhor game de tênis já produzido, mas consegue divertir com suas regras amalucadas.

DICA: quanto mais rápido apertar o botão, mais forte e preciso será a devolução. Com o turbo, melhor ainda.

DICA: na Hot Potato, perde ponto o jogador que tiver a sua quadra atingida pela explosão.

Outlaw Tennis

Global Star/Hypnotix
Esporte - Online
4 jogadores

72

Controle 7.5

Os controles permitem realizar as principais rebatidas do nobre esporte. A mecânica das rebatidas é bastante inteligente.

Diversão 7.5

O game diverte seja pelo tênis tradicional ou pelas extravagâncias. Mas falta um pouco de variedade nas regras.

Gráfico 8.0

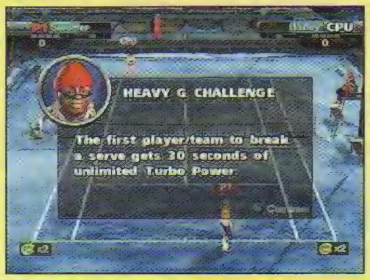
Apesar de a textura da pele estar um pouco estranha, os personagens são bem montados. Não dá para inventar muito nos cenários.

Som 7.5

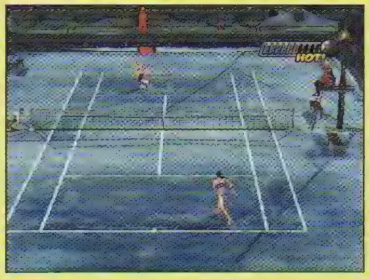
As piadas perdem a graça rapidamente e as músicas não se decidem se querem ser engraçadas ou sérias.

Bola fora - *Por Marcelo Kamikaze*

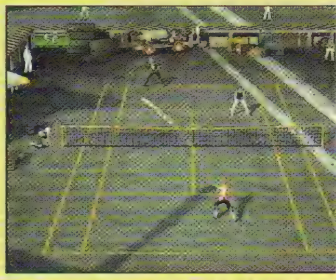
Algumas das regras especiais são tão malucas que a partida é decidida mais na sorte que na habilidade do jogador.



DICA: realizando os desafios, ganha-se Turbo ilimitado por um certo tempo.



DICA: se o adversário errar a rebatida e a bola subir, mande um smash e defina o ponto.



DICA: em duplas, a linha de bola fo fica ampliada. Tente jogar nos cantinhos.

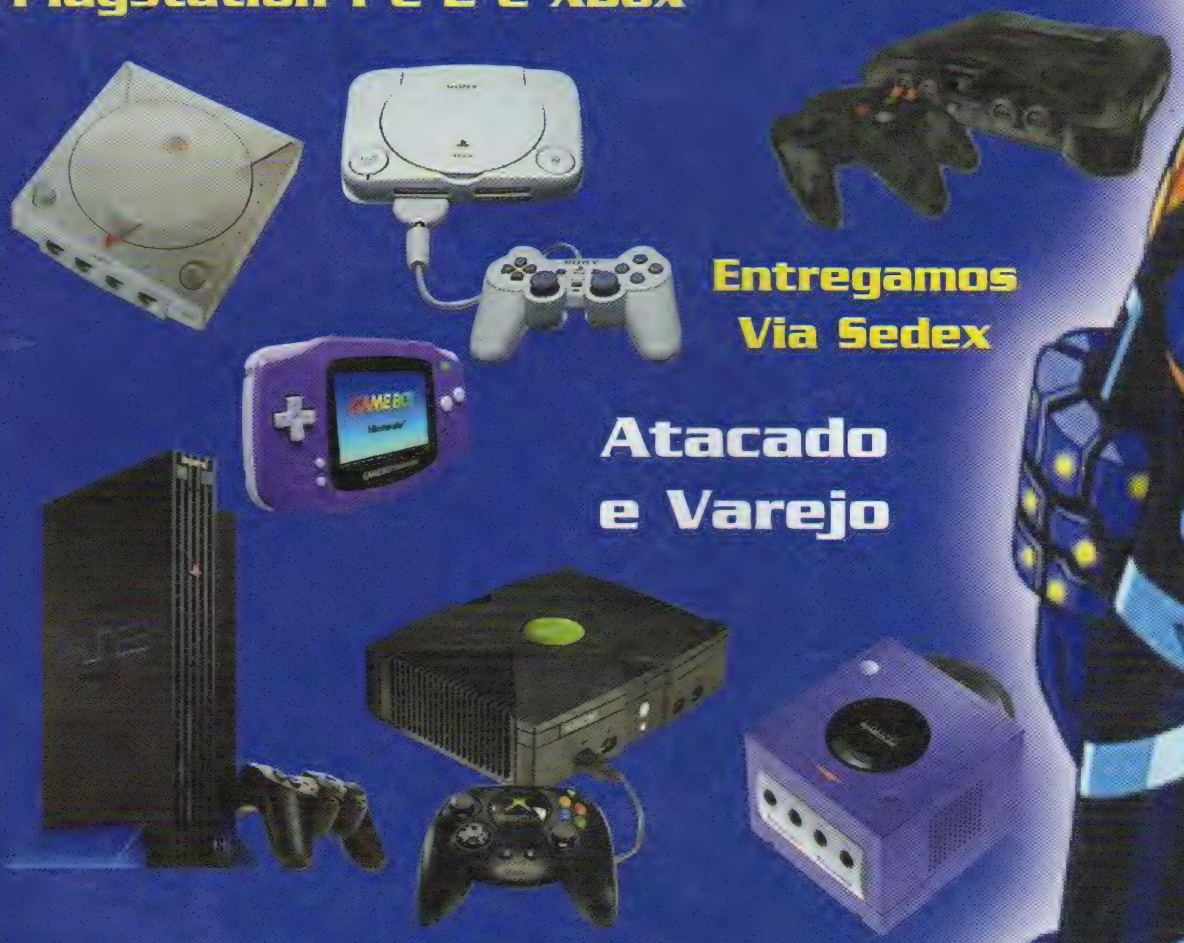
BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra • Venda • Troca • Financia

Destravamento - Unidade Ótica para Playstation 1 e 2 e XBox



Entregamos Via Sedex

Atacado e Varejo

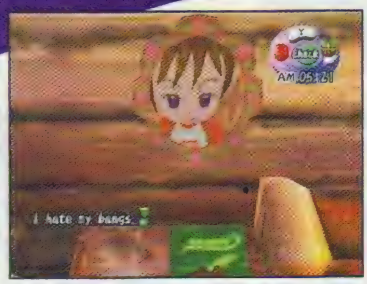
- *Locações de jogos em geral*
- *Salão de jogos com todos os games do momento*

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e carnê

Tel.: (11) 6244-5392 ou 6246-4856

(Próximo ao Metrô Tucuruvi)
Av. Antonello da Messina, 859
Vila Paulistana

Por Marjorie Bros

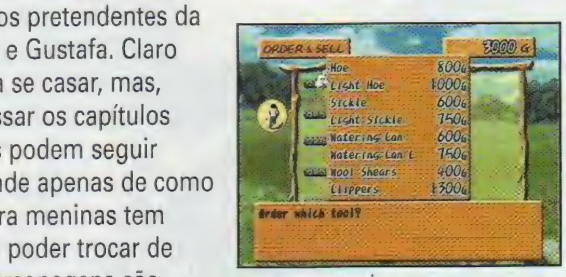


DICA: no diário é possível salvar os progressos. Tendo roupas, é possível trocá-las me frente ao espelho.

DICA: na estante de livros há diversas anotações que ensinam como proceder com os animais e plantações.

Harvest Moon:
Another Wonderful Life

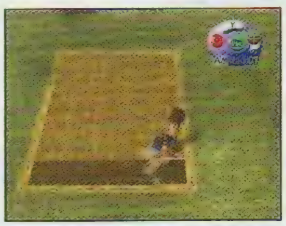
A saga Harvest Moon apareceu pela primeira vez no Super NES e, de lá para cá, muitos consoles ganharam versões desta franquia. Como é um jogo popular também entre as meninas, a produtora Marvelous Interactive vem fazendo, há algum tempo, duas versões de cada título, um voltado aos rapazes e outro para garotas. No caso de Another Wonderful Life, o enredo é quase o mesmo de Wonderful Life. Agora, é uma protagonista que tem que cuidar de uma fazenda e tentar dar um jeito em sua vida pessoal. O dia começa cedo no campo. Os afazeres incluem ordenha as vacas, levar o gado para pastar, cuidar do cachorro, alimentar os animais, fazer carinho, tomar conta das plantações e assim vai. Isso fará com que garanta o seu sustento. Como se não bastasse tentará, ainda, procurar sua cara-metade e constituir uma família. No caso, são três os pretendentes da personagem: Marlin, Rock e Gustafa. Claro que você não é obrigado a se casar, mas, assim, não é possível acessar os capítulos mais adiantados. Os filhos podem seguir diversas profissões, depende apenas de como ensiná-los. Esta versão para meninas tem algumas novidades, como poder trocar de roupa. Com sempre, os personagens são todos baixinhos e meiginhos. Assim como na versão Wonderful Life é possível conectar o jogo com o título para Game Boy Advance, o More Friends of Mineral Town, e acessar uma nova cidade. Esse é um jogo para ir vivendo aos poucos, de forma tranqüila, como se estivesse numa fazenda. E isso dá um certo conforto para distrair da correria do dia-a-dia.



DICA: nesta é possível comprar e vender produtos. D vez em qua aparece um caixeiro-viajante que também comercializa alguns itens.

DICA: ordenhe as vacas de manhã e á noi Não esqueça de fazer carinho, levá-la para pastar sempre que o tempo estiver bom e banhá-la de vez em quando.

DICA: na cozinha pode-se fazer inúmeros tipos de pratos. As receitas estão espalhadas durante todo o jogo.



DICA: use o arado, plante e regue todos os dias para fazer crescer as plantações. Escolher a época certa para cada tipo também é importante.

DICA: para ser amigo de Rock, dê flores de plástico ou moedas conseguidas nas escavações; já Marlin gosta de verduras frescas, tiradas da terra; e Gustafa tem preferência por receber flores de todos os tipos.

Harvest Moon: Another Wonderful Life

Natsume/Marvelous Int.
RPG
1 jogador

8.0

Controle 7.0

É bastante impreciso tentar arar o pasto e molhar as plantas. Cuidar de alguns aspectos dos animais também é chato.

Diversão 8.5

Apesar de existirem objetivos, o game trata de viver experiências em cuidar de animais, criar plantações e formar uma família.

Gráfico 7.0

Os cenários são simples, mas estão adequados à proposta do game. Os personagens têm expressividade.

Som 7.5

O som fica diluído na aventura, auxiliando no clima tranqüilo do título. O mesmo pode ser dito dos efeitos sonoros.

Frescura! - *Por Baby Betinho*

Eu não consigo entender o propósito desses games. Eles parecem meio sem sentido para mim, fazendo coisas sem objetivo claro.

USE A PORTA 3

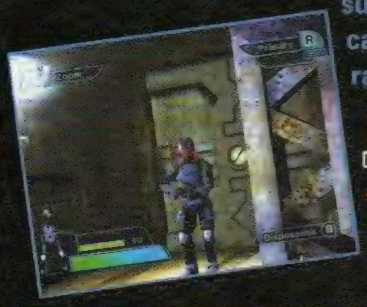
Coloque o controle na porta 3 e aperte Z para ganhar 99 itens. Mas as penas desaparecerão. Apertando Star, ganhará 10 mil de dinheiro. E pressionando para cima, um alarme aparecerá na tela.

Geist

Por Lord Mathias

A produtora n-Space está trazendo um jogo diferente para o GameCube. Apesar de parecer um jogo de tiro em primeira pessoa tradicional, Geist traz idéias novas para o gênero. Para começar, o protagonista John Raimi, acaba virando um fantasma logo no começo do game. E isso confere uma mecânica de jogo bastante inovadora. Como um espírito, o jogador podem vagar pelo ambiente, passando por frestas. Mas para poder interagir com cenários e inimigos é preciso "possuir" corpos, como um espírito. E não se trata apenas de seres vivos: objetos inanimados, como latas de tinta, telefones e televisores podem ser controlados. Cada um deles tem funções específicas: bombas explodem, artilharias atacam e assim por diante. Mas a maioria deles serve para assustar animais e humanos, pois só quando estiverem com medo que eles podem ser possuídos. No começo é bastante fácil de cumprir com os requisitos, mas vai ficando cada vez mais complicado. Cada ser vivo também possui suas características: ratos podem andar por locais estreitos, cães latem e os humanos podem ter diversas habilidades e armas. Os chefes requerem destreza nos dedos e inteligência para sacar as melhores formas de ataque. A maioria pode ser derrotada com a força bruta, mas sempre há métodos mais eficientes, muitas vezes usando a possessão. A ação básica consiste em tiro de primeira pessoa tradicional, mas com munição infinita. A inteligência artificial dos oponentes não é das melhores. Além do modo de história, com um enredo bastante interessante, há também modalidades multiplayer com tela dividida. E eles também usam bem a funcionalidade de entrar e sair dos corpos. Uma pena não existir um modo de rede. Geist pode não ser a última palavra em jogos de tiro em primeira pessoa, mas traz algumas inovações que valem a pena ser conferidos.

DICA: contra esse primeiro inimigo, desvie com passos laterais seus tiros e mande bale dentro de sua boa, quando aberto.



DICA: sempre tente acertar os inimigos na cabeça, pois o ataque é fatal.

DICA: aqui, possua o teclado para saber a senha da porta.

DICA: atire no braço que tenta soltar a granada. Ele vai deixar cair o artefato e faça-o explodir possuindo o objeto.

DICA: contra esse chefe atire em sua cabeça e quando ele se recolher dentro de sua concha, atire granadas.

DICA: possua artilharias para matar diversos inimigos rapidamente.

DICA: procure pelos cantos para achar itens como esse, que aumentam a energia do personagem e os V duplos, que acrescentam novos personagens ao modo multiplayer.

DICA: possua esse paciente e bata na janela. Rapidamente volte a possuir a mulher para entrar na sala de um dos funcionários.

Geist

Nintendo/n-Space
Tiro em 1ª pessoa
4 jogadores

7.8

Controle 7.5

Os controles têm uma calibração estranha, o que dificulta os comandos no início. Pelo menos há uma mira semi-automática para facilitar.

Diversão 8.0

As partes de tiro são apenas regulares, mas os de exploração, usando os poderes fantasmagóricos são intrigantes.

Gráfico 7.5

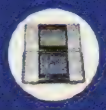
O visual é meio ultrapassado, com menos detalhes que o desejável. A velocidade é boa na maior parte do tempo, mas há travamentos freqüentes.

Som 7.0

A trilha musical e efeitos sonoros são bons, mas sem personalidade. Mas ajudam a sustentar o clima de suspense.

Esperava mais. - *Por Kamikaze*

Para um jogo que ficou na expectativa por tanto tempo, saiu bem abaixo do esperado. Não que seja ruim. Pelo menos, tem idéias boas.



Por Marjorie Bros

DICA: use a caneta e faça o seu cão aprender coisas simples. Segure a cabeça e empurre para baixo para fazê-lo sentar. Empurre para baixo de novo e faça-o deitar. Arraste para o lado e ele virará de lado. Pegue a barrida e vire para cima, assim o cão fica com as patas para cima. Sempre que fizer um dos comandos, toque no balão do canto superior direito e fale o comando, alto e claramente.

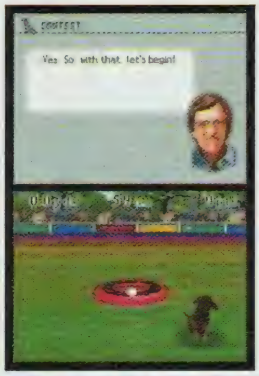
NINTENDOGS

A Nintendo já é conhecida por fazer jogos "fofos", como a série Kirby, Pokémon ou Pikmin, mas Nintendogs conseguiu superar todos eles. Afinal, quem não fica com coração mole com filhotinhos de cachorros? A diferença de Nintendogs para outros jogos do estilo é que faz uso de interfaces mais naturais, como a caneta e o microfone. O controle não usa nenhum dos botões; toda a interação é feita pelo toque da tela e a voz. Com a caneta é possível acariciar o cãozinho e mandar fazer truques, como sentar, deitar ou rolar. Depois, é só ensiná-lo para fazer o truque com a voz. Aliás, ele vem correndo quando chamado pelo seu nome ou com um assovio. Além disso, dá para ensinar o bichinho virtual para pegar discos ou fazer treinamento de agilidade. Ele também precisa passear e marcar seu território. Durante as andanças na rua é pode-se brincar com outros cachorros ou pegar presentes. Quanto mais passear, mais saudável será o cachorro e mais longe poderá passear. Usando a conexão sem fio, o seu mascote poderá brincar com outros Nintendogs e, assim, trocar itens e liberar novos cães. Naturalmente, é preciso cuidar também da alimentação e da higiene.

As competições dão prêmios em dinheiro para comprar novos itens

DICA: quando o pêlo estiver muito sujo não esqueça de dar banho ao bicho. Use o xampu próprio para o comprimento de seu pêlo. Na hora de comprar, prefira as lojas de desconto n hora do passeio.

DICA: lembre o nome dos cachorros da vizinhança em que seu cão tem mais afinidade. Depois de brincar com eles, seu cão ficará feliz. Sempre o leve para passear. Cada vez mais ficará mais forte e poderá andar para mais longe e pegar presentes melhores.



DICA: antes de ir para os concursos, treine. No arremesso de disco, vá para o parque e, depois que o cão pegar o objeto, toque a tela cinco vezes para chamar sua atenção. Com o tempo, ele trará o disco para você sem você pedir. Mas não esqueça de fazer carinho toda vez que ele voltar. No competição de agilidade, treine no parque para que o cão se acostume a cada um dos aparelhos.

DICA: quando estiver acariciando seu cão pode surgir um osso desenhado. Arraste-o para a sua boca para pontos extras. Da mesma forma, as lâmpadas que aparecem depois de ensinar-lhes os truques também podem ser comidos.

DICA: quando estiverem com f ou sede, dê-lhes líquido e comi Misture entre ração seca e úmi

e suprimentos. Quanto mais cuidar do cão, maiores serão seus pontos de treinador. Ess pontos fazem liberar diversos itens e raças de cães. Nintend vem em três pacotes diferent mas a diferença entre eles est apenas nas raças inicialmente disponíveis. Mas se não cuidar direito, ele poderá fica bravo e sair de casa, mas só por um tempo. Os cachorros de Nintendogs não morrem nem crescem, mantendo-se fofinhos para sempre. Que sonho!

Nintendogs

Nintendo
Simulador
1 jogador

9.5

Controle 9.5

Os controles são simples e intuitivos, usando a caneta e a voz. O reconhecimento de voz poderia ser um pouquinho melhor.

Diversão 9.5

Para quem não têm ou não pode ter um cão de verdade, Nintendogs é o melhor amigo do homem, e da mulher, é claro!

Gráfico 8.5

Os modelos 3D dos cãezinhos nem são tão detalhados assim, mas a animação e trejeito deles convencem com bichos reais.

Som 8.0

Cada uma das raças tem latidos diferentes e há um monte de efeitos sonoros que completam a ambiente.

Convenceu? - *Por Baby Betinho*

Quando vi esse jogo pela primeira vez achei que o Shigeru Miyamoto tivesse ficado louco. Mas quem ficou louco fui eu! Pena que não tenha Pit Bull para treinar...

TRUQUES COMPLEXOS
Os truques abaixo exigem um cão bem treinado fisicamente e obediente. Insista bastante para que aprenda os comandos.

CAMBALHOTA
Fale para o cão sentar e, depois, pular para fazer uma cambalhota.

BANANEIRA
Fale para deitar e, depois, sentar somente com as patas traseiras. O cão poderá ficar de pé com os membros dianteiros.

DANÇA BREAK
Ensine o cão ficar de barrida para cima e gira

FICAR EM PÉ
Ensine o cão e sentar somente com as patas traseiras e levante os membros dianteiros.

ANDAR COM AS PATAS TRASEIRAS
Ensine o cão o ficar em arraste uma das patas traseiras para cima.

PULAR DE COSTAS
Ordene que deite de bar para cima e, depois, mar pular. O cão poderá salta cair em pé, num truque muito acrobático.

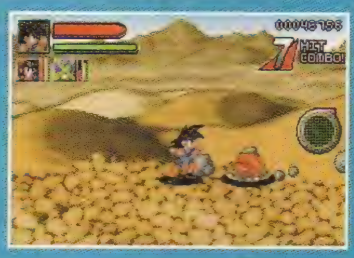
Dragon Ball GT: Transformation

Por Baby Betinho

Dragon Ball é famoso nos desenhos e nas suas versões para lutas. Desta vez, a Atari trouxe a turma de Goku num estilo conhecido como beat'em up, isto é, basta andar e bater em quem estiver no caminho. Mas como estamos falando nos super guerreiros Saiyajins, a coisa é um pouco mais exagerada. Além de socos, chutes e voadoras, não poderiam faltar pulos que mais parecem vôos e os raios que são a marca registrada da série, como o Kamehame-Ha de Goku. Mas o que parece ser divertido peca nos controles ruins, com lenta resposta. Além disso, o game não se esforça para oferecer variedade e a maioria dos inimigos atuam quase sempre da mesma forma. Nessa aventura, Goku, Pan e Trunx terão de viajar o universo para recuperar as esferas do dragão. Cada planeta tem suas características e o jogador é avaliado em diversos quesitos no final da fase. Cada um dos personagens tem suas características: Trunx é alto e pode acertar mais de longe e Pan tem uma sombra que faz os mesmos movimentos. Estranhamente, o astro Goku é um dos piores. Quem curte a série Dragon Ball pode até gostar do Transformation, mas para os outros, é apenas um título bem mediocre.

DICA: Trunks tem o maior alcance entre os três personagens iniciais. Use seus ataques à meia distância. Pan pode usar Gill para atacar com segurança.

DICA: use os raios quando precisar atacar de longe. Eles podem ser acumulados ou usados na versão especial com R + A.



DICA: quando aparecer comida, use o personagem que estiver com menos energia.

DICA: pule e pressione os botões de pulo e ataque alternadamente para golpear bem rápido e fazer combos.

Dragon Ball GT: Transformation

Atari/Webfoot
Ação
2 jogadores

6.5

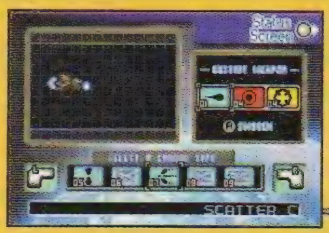
Controle	5.5
Diversão	7.5
Gráfico	6.5
Som	6.5

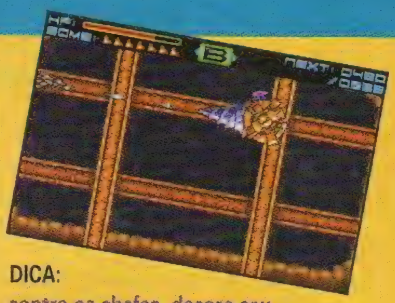
Sigma Star Saga

Por Marcelo Kamikase

Sigma Star Saga é um RPG bem diferente, com uma mistura bastante peculiar. No começo, até parece um jogo de tiro. Mas logo se nota que, na verdade, se trata de uma aventura que lembra o clássico Zelda, do Super Nintendo. Isto é, o jogador percorrerá os mapas a procura de itens e habilidades, e enfrentar as mais diversas criaturas. O principal item são elementos que faz modificar o tiro da nave. Nave? Sim, ela entra em ação de tempos em tempos, enquanto explora o planeta. E ai o game vira um jogo de tiro lateral e é necessário derrotar uma certa quantidade de oponentes. Eles liberam esferas que contém experiência e juntando o suficiente, o nível do personagem sobe. Os chefes também aparecem nas fases de nave. Os tiros podem ser combinados com três ingredientes, que resulta, virtualmente, em milhares de tipos de tiros. Apesar de bem feito, as fases de nave são muito numerosas, atrapalhando o ritmo da aventura. Uma pena, pois os gráficos são belos e o jogo em si tem qualidade.

DICA: quando estiver em perigo ou houver um inimigo que não pode ser derrotado com um tiro normal, use a bomba.





DICA: contra os chefes, decore seu ataque e tente desviar com antecedência. Use o botão B para mover mais rápido.

DICA: o tiro especial pode ser combinado com três ingredientes. Procure por eles em diversos lugares.

DICA: com habilidade do Scan é possível revelar objetos invisíveis como itens e interruptores.

Sigma Star Saga

Namco/WayForward
RPG/Tiro
1 jogador

7.0

Controle	7.0
Diversão	7.5
Gráfico	7.0
Som	6.5

Dicas

GameCube PC
XBox PlayStation 2

MADDEN NFL 06

Código de cards

Para entrar com os códigos, selecione a opção "My Madden" no menu principal. Depois, selecione "Madden Cards" e "Madden Codes".

Card	Código
3rd Down (oponente tem 3 downs para pegar a primeira)	3F9G4J
5th Down (pegue 5 downs to pegar a primeira)	3E9R4V
Bad spot	N44D6E
Bingo! (mais 75% de interceptações defensivas)	J33I8F
Coffin Corner	L96U8Z
1st and 15 (Oponente precisa de 15 jardas para primeiro down)	2W4P9T
1st and 5 (Jardas do primeiro down passa a ser cinco)	2Y7L8B
Da Boot (Alcance do gol ilimitado)	3J3S9Y
Extra Credit (2 pontos por interceptação, 1 por sacks)	3D3Q3P
Human Plow (Broken Tackles aumentado em 25%)	3H3U7F
Super Dive (Alcance de mergulho aumentado em 25%)	3H8M5U
Tight Fit (Visão do oponente bem estreita)	3D8X6T
Unforced Errors	2Z2F4H
Donovan McNabb Gold Card	5E8H1A ou 8Q2J2X

NAMCO MUSEUM: 50TH ANNIVERSARY ARCADE COLLECTION

Pac-Mania

Consiga 15 mil pontos em Pac-Man e 20 mil pontos em Ms. Pac-Man.

Galaga '88:

Consiga 40 mil pontos in Galaga.

GameCube XBox PlayStation 2

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Modo Cheat

Na igreja, pressione Y (△ no PS2) duas vezes, entre em "Extra" e depois em "Code Input". Obs.: todos os códigos, com exceção da "Smash Points" só podem ser feitos ao achar os gibis correspondentes.

Efeito	Código
Power up de vida em dobro	BRINGIT
Força dupla	DESTROY
Gráficos em preto-e-branco	RETRO
Gráficos em sépia	HISTORY
Shorts com bandeira da Austrália	AUSSIE
Shorts com bandeira do Canadá	OCANADA
Shorts com bandeira da França	DRAPEAU
Shorts com bandeira da Alemanha	DEUTSCH
Shorts com bandeira da Itália	MUTANDA
Shorts com bandeira do Japão	FURAGGU
Shorts com bandeira da Espanha	BANDERA
Shorts com bandeira do Reino Unido	FSHNCHP
Shorts com bandeira dos EUA	AMERICA
Personagem Joe Fixit (Hulk cinza)	SUITFIT
Hulk cinza sem uniforme	CLASSIC
Personagem The Abomination	VILLAIN
Baixa gravidade	PILLOWS
Todos os veículos são táxis	CABBIES
Todos os veículos são ônibus	TRANSIT
Tráfego agressivo	FROGGIE
Balões Big Blue Gorilla	KINGKNG
Mísseis de vaca	CHZGUN
5 mil Smash Points	SMASH5
10 mil Smash Points	SMASH10
15 mil Smash Points	SMASH15

Savage Banner

Termine o jogo e libere Savage Banner por um milhão de Smash Points na loja.

XBox PlayStation 2

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

Extras

Termine o jogo para manter seu dinheiro e entradas na Blacklists quando começar um novo jogo. Termine o jogo e derrote Chester para tê-lo como aliado. Termine o jogo com todos os cinco personagens para liberar a opção Movie Viewer.

Mais extras

Termine o jogo com os seguintes ranks pra liberar os bônus indicados quando iniciar um novo jogo.

Rank	Bônus
Czar	Charisma Pheromone
Governor	Fatima como aliada e Charisma Pheromone
Ruler	Eugene e Fatima como aliados e Charisma Pheromone
Investor	Turkey
Super-Rich	Quincy como aliado e Turkey
Ultra-Rich	Tracy e Quincy como aliados e Turkey
Samurai	Bulletproof Vest
Beast	Ignacy como aliado e Bulletproof Vest
Tyrant	Gregorio e Ignacy como aliados e Bulletproof Vest
Good Citizen	The Hole vende armas e itens
Boss	Melvin como aliado e The Hole vende armas e itens
Don	Wallace e Melvin como aliados e The Hole vende armas e itens
Godfather	Zanetti, Wallace e Melvin como aliados e The Hole vende armas e itens

Roupas alternativas

Interrogue os personagens indicados para liberar novas roupas nos locais indicados.

Interrogue...	Capítulo	Onde
Ragshack		
Crowe	2	Abandon Subway
Ralph	2	The Hole
Diana	3	Railroad Yard
Freddie	3	Hospital
Mike	3	Station Zone
Dirk	5	Station Zone
Freddie	5	Basket Ball Court
Hospital		
Matt	2	South Side Park
Freddie	2	Railroad Yard
Freddie	3	Station Zone na Basketball Court
Tim	3	Railroad Yard
Clinic		
Patrick	2	Hospital Zone
Patrick	3	Shopping District
Mike	3	Station Zone em frente ao Las Sombras Cantina
Freddie	3	Abandon Subway
Killer Gear		
Frank	2	Downtown Street
Penn	3	Harbor Gate (pague $500)
Hyde	3	Downtown Street (pague $500)
Rodney	3	Shopping District
Hazard	4	Gas Station
Guyina Suit	5	Harbor Gate
Penn	5	Abandon Subway
Dick's Barbershop		
Cobb	3	Gas Station
Cobb	5	Southside Park
Surfer	5	Southside Park
Cobb	5	Railway
Nigel	3	Station Zone debaixo da escada que leva ao terraço

Complete 100% das missões alternativas para liberar a Brassiere e a Bikini 2. Complete 100% da Blacklist para liberar a Brassiere 4 e a Sarong.

NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL

Modo Cheat

Vá para o menu principal, selecione "Features" e, depois, "Create-a-Car". Entre com um dos seguintes nomes, obedecendo maiúsculas e minúsculas, para ativar os efeitos correspondentes.

Efeito	Nome
Todos os bônus	Gimme Gimme
Melhorar nível de fã	Super Star
Melhorar prestígio	MeMyself Andl
$10 milhões	Walmart Money
Piloto e pista da Walmart	Walmart Exclusive
Piloto Dale Earnhardt Sr.	Intimidator

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Modo Cheat

Acenda a opção "Trail By Trucking" no menu principal e pressione ○ (B no Xbox) para mostrar o menu de Cheat. Depois, entre com um dos seguintes códigos para ativar os efeitos.

Efeito	Código
Todas as missões	MISSIONS
Invencibilidade	NODAMAGE
$115 mil	CASH
Sem polícia	NOCOPS
Mais policiais	COPS
Mais motoqueiros	BIKERS
Vingar o próximo jurado	PJ
Abrir todas as pontes	BRIDGE
Todas as imagens de galeria	GALLERY

DARKWATCH

Termine as fases nas condições indicadas para liberar os bônus.

Bônus	Fase	Condição mínima
Arte Allies and Bosses	Curse Of The West	Dificuldade Shootist
Filme Attract Mode	Dead Light Prism	80 mortes
Cowboy Animatic	Torture Maze	30 mortes por golpes de curta distância
Arquivos Darkwatch	Todas	Todas as fases Gunslinger na Deadeye
Inimigos 1	Boneyard	65% de precisão
Inimigos 2	Showdown	20 mortes por golpes de curta distância
Ambientes 1	Darkwatch Outpost	Sem mortes
Ambientes 2	Invasion	Dificuldade Deadeye
Ambientes 3	Curse Of The West	10 minutos
Evolução de Jericho	Todas	Termine o modo Single Player em qualquer nível de dificuldade
Trailer Highmoonr	Rescue	15 minutos
Introdução Rescue	Hangtown	20 mortes por tiro na cabeça
Showdown Animatic	The Right Train	Dificuldade Shootist
Veículos	Deadfall	20 mortes por tiro na cabeça
Weapons	Morning After	70% de precisão
Wrong Train Animatic	The Wrong Train	65% de precisão

SONIC GEMS COLLECTION

Trilhas sonoras

Realize os objetivos para liberar as músicas.

Música	Objetivo
Can You Feel The Sunshine ACID Mix	Acumule mais três horas de jogo em Sonic R
Living in the City LTN Mix	Comece Sonic R dez vezes
Sonic 6290 Mix and Sonic Boom D'mb Mix	Comece Sonic CD dez vezes
Sonic After 6290 Mix	Comece Sonic CD dez vezes

Imagens no museu

Realize os seguintes objetivos para liberar as imagens do modo Museum.

Imagens	Objetivo
Arte 1 de Sonic Adventure DX	Jogue Sonic Spinball cinco vezes
Arte 2 de Sonic Adventure DX	Jogue Sonic Spinball dez vezes
Arte 3 de Sonic Adventure DX	Acumule mais de uma hora de jogo em Sonic Spinball
Arte 4 de Sonic Adventure DX	Acumule mais de duas horas de jogo em Sonic Spinball
Arte 1 de Sonic CD	Jogue Sonic CD cinco vezes
Arte 2 de Sonic CD	Jogue Sonic CD dez vezes
Arte 3 de Sonic CD	Acumule mais de uma hora de jogo em Sonic CD
Arte 4 de Sonic CD	Acumule mais de duas horas de jogo em Sonic CD
Logo Sonic Championship	Complete Sonic: The Fighters
Arte 1 de Sonic Heroes	Jogue Tails Adventure cinco vezes
Arte 2 de Sonic Heroes	Jogue Tails Adventure dez vezes
Arte 3 de Sonic Heroes	Acumule mais de uma hora de jogo em Tails Adventure
Arte 1 de Sonic R	Jogue Sonic R cinco vezes
Arte 2 de Sonic R	Jogue Sonic R dez vezes
Arte 3 de Sonic R	Acumule mais de uma hora de jogo em Sonic R
Arte 4 de Sonic R	Acumule mais de duas horas de jogo em Sonic R
Arte 1 de Sonic The Fighters	Jogue Sonic: The Fighters cinco vezes
Arte 2 de Sonic The Fighters	Jogue Sonic: The Fighters dez vezes
Arte 3 de Sonic The Fighters	Acumule mais de uma hora de jogo em Sonic: The Fighters
Arte 4 de Sonic The Fighters	Acumule mais de duas horas de jogo em Sonic: The Fighters
Screensaver de Sonic Vs. Metal Sonic	Complete Sonic CD

Imagens bônus no museu

Depois de liberar as imagens com as dicas acima, ative as imagens na ordem indicada para liberar novas ilustrações. Um som confirma a dica.

Bônus	Acione as imagens na ordem...
160 (Logo Chaotix)	146, 145, 144, 142, 143
180 (Gema)	162, 163, 164, 166, 170, 172, 174, 178
200 (ordem das figuras que aparecem nos créditos)	12, 23, 54, 10, 22, 25, 39, 56
218 e 219 (sete Metal Sonics)	10, 25, 39, 40, 56, 93, 160
220 (oito logos da Sega)	18, 106, 118, 136, 137, 138, 139, 140
260 (Sonic: The Fighters)	5, 4, 9, 8, 3, 6, 7, 2, 10, 11
281 a 285 (6 Holiday)	110, 112, 122, 130, 132, 137
320	Complete todos os objetivos
286 a 295	Veja os créditos cinco vezes
296 a 300	Veja os créditos dez vezes

Vídeos no museu

Acumule 24 horas de jogo e número de partidas indicado para liberar os vídeos.

Vídeo	Número de partidas
Sonic Adventure	70
Sonic Heroes	30
História de Sonic	50

Mês das crianças com muitas VANTAGENS...
...sempre um PRESENTE especial para você!!

SEU GAME COM TUDO!

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até **12x**

Kit promoção de FÉRIAS

Kit 1
APENAS R$ 139,00
+ MODEM
+ MULTI TAPE
ou PISTOLA LAZER

Kit 2
APENAS R$ 109,00
+ MEMORY CARD
+ CONTROLE ORIGINAL

Campeonato de NARUTO 2 e KOF NEO WAVE !!!

Inscrições www.gamecon.com.br

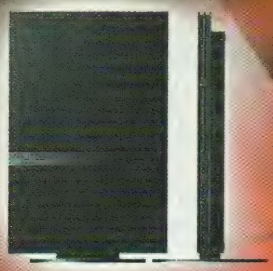
gamecon

Participe da Feira GAMECON dias 15 e 16 !

Fratello Games

DESDE 1995

PS Two



GAME CUBE

PSP

JOGOS ORIGINAIS À PARTIR DE R$ 150,00

NINTENDO D

JOGOS ORIGI... À PARTI... R$ 120,0...

X-Box

PS II

HD 80 Gb
+ HD Loader
+ Modem
+ Instalação

apenas R$ 350,00

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!

ASSISTENCIA TECNI... ESPECIALIZADA À MAIS DE 10 AN...

Troca do leitor PS One R$ 139,00 à vista!

Troca do leitor or... PS Two R$ 150,00 à ...

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

Loja 3 - Alameda dos Aicas, 327 - Moema - Funcionamento 14:00hs à 00:00
Fone: (011) 5053-4398

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORE... DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRAS...
PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Dicas

Liberar Bare Knuckle 1, 2 e 3 (Streets of Rage)

Esta dica só funciona na versão japonesa do jogo. Primeiro, libere os jogos Vectorman e Vectorman 2 e tenha 12 horas acumulada em Sonic Gems Collection. Depois, jogue Bonanza Bros pelo menos um vez. Ou jogue 30, 50 e 70 vezes quaisquer um dos jogos para liberar Bare Knuckle 1, 2 e 3, respectivamente.

Liberar Bonanza Bros

Esta dica só funciona na versão japonesa do jogo. Primeiro, libere os jogos Vectorman e Vectorman 2 e tenha 12 horas acumulada em Sonic Gems Collection. Depois, jogue Vectorman 2 pelo menos um vez. Ou jogue 20 vezes qualquer um dos jogos para liberar Bonanza Bros.

SONIC CD

Opções de Time Attack

Termine o jogo e entre no Time Attack. Termine o modo dentro de um determinado tempo para liberar as opções.

Opção	Tempo-limite	Observação
Music Test	37:27:57	A opçào D.A. Garden aparecerá do lado esquerdo da RAM Data no menu principal. Planet of Mobius será mostrado
Jogar fases bônus	30:21:05	Pressione esquerda na tela de Time Attack
Sequência de vídeo	25:46:12	A opção "Visual Mode" aparecerá ao lado da D.A. Garden no menu principal.

Seleção de fase

Na tela-título, digite ↑, ↓(2), ←, →, A (X no PS2)

Recorde dos programadores

Na tela-título, digite →(2), ↑(2), ↓, A (X no PS2)

Sound Test

Na tela-título, digite ↓(3), ←, →, A (X no PS2). Depois, use as seguintes combinações no menu de Sound Test para acionar cenas secretas.

Combinação	Efeito
PM11, DA09	Cenas secretas
PM04, DA21	Cenas secretas
PM07, DA07	Cenas secretas
PM12, DA25	Cenas secretas
PM12, DA11	Cenas secretas
PM03, DA01	Cenas secretas

SONIC R

Pista Radiant Emerald

Termine em primeiro lugar em cada uma das pistas normais.

Personagens secretos

Realize os objetivos pra liberar os personagens secretos.

Personagem	Objetivo
Dr. Robotnik	Termine em primeiro lugar na pista Radiant Emerald ou complete todos os níveis
Puppet Tails	Colete todas as cinco moedas da Radical City e chegue, pelo menos, em terceiro lugar. Depois, derrote Puppet Tails na corrida
Super Sonic	Colete todas as Chaos Emeralds nas quatro primeiras pistas. Para isso termine em primeiro nas corridas. Depois pressione para baixo quando estiver com o cursor em Sonic na tela de seleção
Mecha Knuckles	Colete todas as cinco moedas da Radioactive Factory e chegue, pelo menos, em terceiro lugar. Depois, derrote Mecha Knuckles na corrida
Mecha Robotnik	Colete todas as cinco moedas da Regal Ruins e chegue, pelo menos, em terceiro lugar. Depois, derrote Mecha Robotnik na corrida
Mecha Sonic	Colete todas as cinco moedas da Resort Island e chegue, pelo menos, em terceiro lugar. Depois, derrote Mecha Sonic na corrida

SONIC: THE FIGHTERS

Jogue como Super Sonic

Selecione Sonic no modo de um jogador e vença oito lutas sem perder um round. Depois, derrote Metal Sonic no primeiro round da nona luta. Quando o round 2 começar, aperte ao mesmo tempo trás + soco + chute para se transformar em Super Sonic.

SONIC SPINBALL

Várias dicas

Para executar as dicas, escolha a opção SFX e toque os sons indicados na ordem. A tela chacoalhará para confirmar a dica. Depois, durante o jogo, pressione A + B + Start (X + □ + Start no PS2) para acionar os efeitos, com exceção do Sonic-Zilla.

Efeito	Toque os sons na ordem...
Sem gravidade	0, 9, 0, 1, 6, 8
Pular para a fase do chefe	0, 2, 1, 5, 6, 6
Sonic-Zilla	0, 2, 1, 1, 6, 6
Música rápida	0, 4, 2, 5, 5, 7

SONIC: TRIPLE TROUBLE

Opções extras

Pressione cima ou baixo na tela do logo da Sega para acessar os modos Time Attack e Sound Test.

TAILS ADVENTURE

Passwords

Use as senhas para obter os efeitos

Efeito	Senha
Todos os itens e seleção de fases	ADE7 AA2A 51A6 6D12
Todas as esmeraldas	A767 AA3A 58A6 ED16 ou D219 54D4 9EA9 D6EE
Todos os itens exceto Remote Robot	A2F9 A424 51A9 6D19
Todos os itens na segunad fase	A2E1 A424 51A1 6D1A
Todos os itens e todas as fases completas	ADE6 AA2A 51A6 6D13

TAILS' SKY PATROL

Opções secretas

Na tela-título, segure ↑ + A (↑ + X no PS2).

orbs
WWW.ORBS.COM.BR
O SEU NOVO PROVEDOR DE ACESSO BANDA LARGA
SPEEDY
HOME E
CONDOMINIAL
TODAS AS
VELOCIDADES
APENAS
R$16,90
NÃO É PROMOÇÃO,
É MAIS BARATO
MESMO!
ASSINE JÁ
LIGUE PARA
(11)3372-9919
ASSINANDO VOCÊ PODE GANHAR DE UMA SÓ VEZ
UM PLAYSTATION 2, UM XBOX E UM GAMECUBE !!!
CONFIRA REGULAMENTO NO SITE
WWW.ORBS.COM.BR

Dicas

VECTORMAN

Liberar Vectorman

Tenha um save de um dos seguintes jogos: Sonic Mega Collection, Sonic Adventure DX, Sonic Adventure 2 Battle ou Sonic Heroes. Ou acumule cinco horas de jogo em Sonic Gems Collection.

Várias dicas

Faça os comandos na tela de pausa para ativar os efeitos.

Efeito	GC	PS2	Obs.
Energia cheia	B, A, →, B, X, B, ↓, B, A, →, B	□, X, →, □, ○, □, ↓, □, X, →, □	
Lentidão	↓, →, B, X, ↑, ←, B	↓, →, □, ○, ↑, ←, □	O jogo ficará lento se Vectorman for atingido. Repita a dica para voltar ao normal.
Deslocamento livre	X, B, ←(2), B, X, B, A	○, □, ←(2), □, ○, □, X	Vectorman transformar-se-á num cursor e poderá mover para qualquer lugar da tela. Todos os inimigos, com exceção dos chefes, serão eliminados se tocados pelo cursor. Repita a dica para voltar ao normal. Se feito quando for uma bomba, acionará invisibilidade e invencibilidade pelo resto da fase.

Modo Cheat

Na tela de Option, digite B, A(2), B, ↓, B, A(2), B (□, X(2), □, ↓, □, X(2), □ no PS2). Outra tela com opções com escolha de fases, energia, vida e powerups aparecerá. Nota: o final bom não poderá ser acessado com essa dica.

Bônus

Termine a fase sem destruir nenhum alvo para pontos bônus. Termine a fase sem usar photons para bônus de Photons.

Pular de fase

Mova Vectorman para baixo do logo de Sega e dispare 24 vezes nas letras. Salte e acerte o logo com cabeça de Vectorman 12 vezes. A frase "Get Ready" aparecerá, a seguir cada letra em "Sega" começará a cair. Colete de 90 a 109 letras para ir para a fase 5. Pegue 110 ou mais para ir para a fase 10.

VECTORMAN 2

Liberar Vectorman 2

Jogue Vectorman pelo menos uma vez. Ou acumule sete horas de jogos em Sonic Gems Collection.

Várias dicas

Faça os comandos na tela de pausa para acionar os efeitos.

Efeito	GC	PS2
Encher energia	A, B, A, B, ←, ↑(2)	X, □, X, □, ←, ↑(2)
Novas armas*	X, B, ←(2), ↓, B	○, □, ←(2), ↓, □, ↓
Vida extra	→, ↑, A, B, ↓, ↑, A, ↓, ↑, A	→, ↑, X, □, ↓, ↑, X, ↓, ↑, X
Seleção de fases	↑, →, B, A, B, ↓, ←, B, ↓	↑, →, □, X, □, ↓, ←, □, ↓
Mostrar coordenada de mapa	A, B, ←(2) ou A, B, ←, ↓ ou ←, ↑, B, ↑	Press X, □, ←(2) ou X, □, ←, ↓ ou ←, ↑, □, ↑

*Entre com a dica repetidamente até que o som das Orbs pare. Pressione Start recomeçar o jogo como uma Fire Ant. Repita o código para se transformar num Shield Bug.

Nota: jogar as fases bônus como a Shield Bug resultará em invencibilidade.

GameBoy Advande

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personagens secretos

Termine o modo Musou com os personagens indicados para liberar os guerreiros secretos.

Personagem	Termine com...
Cao Cao	Algum general do grupo Wei
Liu Bei	Algum general do grupo Shu
Sun Jian	Algum general do grupo Wu
Lu Bu	Sun Jian, Cao Cao ou Liu Bei

DRAGON BALL GT: TRANSFORMATION

Códigos de recuperação

Entre com os comandos durante o jogo.

Efeito	Comando
Encher vida	↓, ↑, ←(2), ↑, →, ↓, B
Encher energia	↓, ↑, →(3), ←, →, ←, B

Personagens secretos

Os seguintes códigos são para o modo de Single Player e Multiplayer somente. Faça-os no menu principal. Para confirmar a entrada correta do código, escolha Single Player e o retrato do personagem correspondente deve aparecer. Se você retornar ao menu principal, o código deve ser refeito. Para evitar esse problema use todos os códigos desejados no menu principal antes de selecionar o modo Single Player e não selecione nenhuns outros itens (Secrets, Story Mode, Options etc.) Faça todas as mudanças desejadas em Options antes de usar os códigos ede selecionar o modo Single Player ou Multiplayer.

Personagem	Comando
Piccolo	←, →, ←, →, ↑(2), ↓, B
Super Saiyan Kid Goku	←, →, ←, →, ↑(3), B
Super Saiyan 4 Goku	←, →, ←, →, ↓(3), B
Super Saiyan Vegeta	←, →, ←, →, ↑, ↓(2), B
Super Baby Vegeta	←, →, ←, →, ↓(2), ↑, B

Modo Single Player

Termine o Story Mode.

SIGMA STAR SAGA

Nave Sigma

Termine o jogo para conseguir a nave Sigma em encontros aleatórios.

SHAMAN KING: MASTER OF SPIRITS 2

Mephias no treinamento

Na fase de treinamento (a primeira fase, onde está Anna) derrote todos os chefes para liberar Mephias.

Golpes

Para conseguir os golpes, use os espíritos indicados.

Final Beam	Korogashi, Enra-Enra, Kamaitachi, OniFireTama e Jangalian
Force Field	Zenki e Kohki
GrandePhantasma	Jose, Pancho, Antonio, Zapata e Miguel
Mega Memorial (ressurreição)	Ian, Nizba, Dreisa, Yophia e Frankensteiny
Ray of Light	Michael, Gabriel, Raphael, Uriel e Metatoron

GameCube

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Várias dicas

Realize os objetivos para liberar os efeitos.

Efeito	Objetivo
Jogar com Baby Luigi	Termine o modo Challenge com Yoshi
Jogar com Dixie Kong	Termine o modo Challenge com Donkey Kong
Jogar com Hammer Bro.	Termine o modo Challenge com Bowser
Jogar com Monty Mole	Termine o modo Challenge com Mario
Jogar com Petey Piranha	Termine o modo Challenge com Wario
Jogar com Toadette	Termine o modo Challenge com Peach
Jogar com Bowser	Termine o modo Challenge nq dificuldade Special
Estádio Koopa Castle	Termine o modo Challenge
Minigame Coin Derby	Termine o modo Challenge
Minigame Grand Prix	Termine todos os seis minigames na dificuldade Star

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Roupa alternativa

Complete uma fase com rank "S" para liberar uma nova roupa.

WWE DAY OF RECKONING 2

Lutadores extras

Realize os objetivos para liberar os lutadores.

Lutador	Objetivo
Bret Hart	Vença 20 vezes uma luta em simples no modo Exhibition
Hulk Hogan	Complete o modo Story
Mankind	Vença 10 vezes uma luta em simples no modo Exhibition
Stone Cold Steve Austin	Vença cinco vezes uma luta em simples no modo Exhibition
The Rock	Complete o Show #20 no modo Story

Arena Backlash

Vá para o PPV para a arena Backlash no modo Story para liberá-lo no modo Exhibition.

XBox

THE KING OF FIGHTERS 2002/2003

THE KING OF FIGHTERS 2002

Lutadores extras

Realize os objetivos para liberar os lutadores.

Lutador	Objetivo
Geese	Complete o level 40 no Time Attack Challenge. Depois, segure R enquanto escolhe Billy na tela de seleção de lutadores
Goenitz	Complete o level 30 no Time Attack Challenge. Depois, segure R enquanto escolhe Rugal na tela de seleção de lutadores

King	Complete o Single Attack Challenge
Kusanagi	Segure R enquanto escolhe Kyo na tela de seleção de lutadores
Orochi Chris	Segure R enquanto escolhe Chris na tela de seleção de lutadores
Orochi Iori	Complete o level 30 no Time Attack Challenge. Depois, segure R enquanto escolhe Iori na tela de seleção de lutadores
Orochi Shermie	Segure R enquanto escolhe Shermie na tela de seleção de lutadores
Orochi Yashiro	Segure R enquanto escolhe Yashiro na tela de seleção de lutadores
Shingo	Coomplete o Team Atatck Challenge

THE KING OF FIGHTERS 2003

Adelheid

No modo arcade, chegue a Kusanagi e derrote-o com um golpe normal. Depois, derrote Adelheid na luta final. Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor em Iori, segure e R e confirme a seleção.

Mukai

No modo arcade, chegue a Kusanagi e derrote-o com um golpe especial. Depois, derrote Mukai na luta final. Na tela de seleção de lutadores, coloque o cursor em Iori, segure e R e confirme a seleção.

Itens de Gallery

Vença um round contra cada personagem no modo S-Survival para liberar as artes de cada um dele no menu de galeria. Vença um round contra cada time no modo T-Survival para liberar os finais de cada um deles no menu de galeria.

NINTENDO DS

PUYO POP FEVER

Todos os personagens e seqüências de interfases

Selecione Gallery no menu de opções. Destaque a opção para ver as seqüências de interfases, segure o X e pressione ↑, ↓, ←, →. Um som confirmará a entrada correta do código.

Mini-jogo secreto

Assopre no microfone na tela de título até que um número apareça no fundo da tela sensível. Use o Stylus ou sopre no microfone para manter os Puyos no ar

Controle o menu

Assopre no microfone na maioria de menus do jogo para mover as bolhas ao fundo.

Bônus na galeria

Tenha a o jogo Puyo Pop Fever do GBA no Nintendo DS para destravar mais imagens na galeria.

Altere a tela de título

Termine o modo WakuWaku em Single Player. Um cavaleiro aparecerá em vez de Amitie na tela do título.

Provocação

Assopre no microfone durante o jogo.

STAR WARS EPISODE 3: REVENGE OF THE SITH

Naves extras

Derrote os personagens indicados na dificuldade normal para liberar as naves no modo de multijogador.

Nave	Derrote
Nave de Anakin	Anakin Skywalker
TIE Fighter de Darth Vader	Darth Vader
Nave de General Grevious	General Grievous
Millennium Falcon	Han Solo
Slave I	Jango Fett
X-Wing	Luke Skywalker

Dificuldade Master para Anakin

Derrote Obi-Wan.

Dificuldade Master para Obi-Wan

Derrote Anakin.

Missões especiais para Obi-Wan

Pursuit of the Separatists: termine a missão Utapau Control Center de C
Escape from Utapau: termine a missão Jedi Temple Entrance de Obi-Wa

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Mapas secretos

Segure L ou R quando selecionar o modo Map Design para mostrar um ma
cujo terreno se lê "Advance Wars".

Oficiais bônus

Realize os objetivos para conseguir os novos oficiais.

Oficial	Custo	Objetivo
Adder	mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Candle	3,5 mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Chakka	3,5 mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Flak	mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Grimm	mil pontos	Vença a missão 20 no modo de campanha
Hachi	2 mil pontos	Complete a campanha normal com rank tot
Hawke	mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Javier	mil pontos	Vença a missão 20 no modo de campanha
Juggler	3 mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Kindle	3,5 mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Koal	3,5 mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Lash	mil pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha
Sturm	5 mil pontos	Libere todos os oficiais, seus editores de co consiga todas as 300 medalhas
Nell	2 mil pontos	Complete a campanha normal com rank tot
Sasha	600 pontos	Vença a missão 20 no modo de campanha
Von Bolt	-	Complete a campanha Hard
Zipo	3,000 pontos	Vença a missão 26 no modo de campanha

Bônus nas lojas

Coloque o cartucho de Game Boy Advance Wars ou Advance Wars 2 no Ni DS junto com Dual Strike para liberar itens bônus.

Item	Cartucho
Advance Warpaper	Advance Wars
Advance Warpaper 2	Advance Wars 2
Mapa de Hachi	Advance Wars
Mapa de Lash	Advance Wars 2
Mapa de Nell	Advance Wars
Mapa de Strum	Advance Wars 2

Outros	Custo	bônus
Editor de oficial	-	Alcance o nível 10 com um oficial
Galeria	2 mil pontos	Complete a campanha normal
Mistwalker	-	Complete a campanha Hard
Oozium	mil pontos	Vença a missão 22
Soul of Hachi	-	Complete a campanha Hard
Soundroom	-	Complete a campanha normal e compr de Hachi
Wallpapers	-	Complete a campanha para liberar os p de parede dos três oficiais que mais us

Modo de combate Hard

Complete o modo de combate.

DRAGOON GAMES

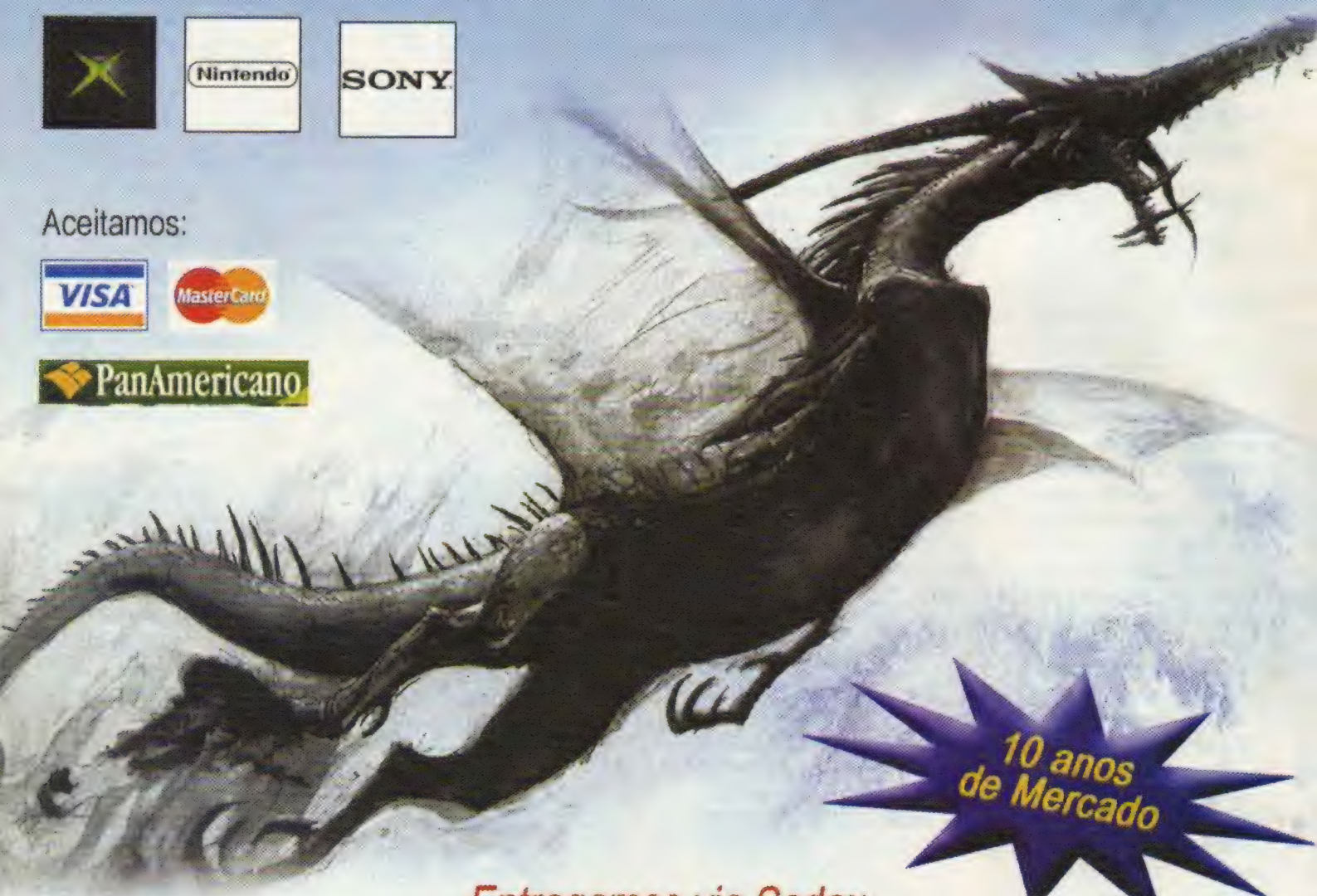
Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

GameShark

PlayStation 2

NAMCO MUSEUM: 50TH ANIVERSARY

Código de ativação
98091DD8 784844B7

Liberar Galaga '88
280A5E8B 0CA5690C

Pac-Mania
280A5E22 6F42883E

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Código de ativação
983D8EAF 7836511D

Energia infinita 2816ED40 DB15ACCF
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 46A5EC6A
280D5740 78426965

Dinheiro máximo 28017255 F7D9D865
280172FB 6D1B7A76

Bonus Time (L3 para ativar; R3 para desativar) D84229B3 0CA588BD
283B025A 0CA57A65
D84229B3 0CA5885C
283B025A 46C27A56

Ter sempre o máximo de itens nas lojas 2816ED0C 6F157A4F
2816ED72 F8AA7AF1
2816EDA1 6D1B7A54
2801207C 7842696F

Liberar todas as missões (veja-as para liberar) 2816ED03 6F157A6F
2816EDF7 95D97AD8
2816ED54 F8AA7AF1
2816ED01 0C13212F
28036D37 784269F1

Liberar todas as galerias (veja-as para liberar) 2803F303 6F157A56
2803F354 6D1B7A6F

Liberar Cheats

MISSIONS 2843CCA1 0CA57A65
CASH 2843CC54 0CA57A65
BRIDGE 2843CC03 0CA57A65
NODAMAGE 2843CCF7 0CA57A65
NOCOPS 2843CC01 0CA57A65
EBM 2843CC65 0CA57A65
PJ 2843CC6F 0CA57A65
PAJ 2843CCF1 0CA57A65
COPS 2843CCF2 0CA57A65
BIKERS 2843CCCF 0CA57A65
GALLERY 2843CCA5 0CA57A65

Ter dinheiro máximo
2843CC78 0CA57A65

INUYASHA: FEUDAL COMBAT

Código de ativação
980ADBAF 78C26538

Código de ativação para truques de energia vital e espiritual
2816ED40 01FB7AF2
2816EDD8 83427A65
2816EDED 0CC86902
2816EDD0 42967A65
2816ED0C 40347A71
2816ED72 8315A7F6
2816EDA1 8415A78B
2816ED78 42967A6F
2816ED03 40347A71
2816EDF7 6F56E468
2816ED54 8496A7D4
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED03 8315A78B
280769B1 78426965

Energia infinita para jogador 1
0816CD40 0CA57A56

Energia infinita para parceiro de jogador 1 0816CDE8 0CA57A56

Energia espiritual infinita para jogador 1 0816CDD8 0CA57A56
0816CDC0 0CA57A56

Energia infinita para jogador 2
0816CD3D 0CA57A56

Energia infinita para parceiro de jogador 2 0816CDBF 0CA57A56

Energia espiritual infinita para jogador 2 0816CD47 0CA57A56
0816CDC4 0CA57A56

Liberar todos os personagens, fases e capítulos 2816ED5A 6FFB7A0C
2816EDF9 6FA77A71
2816EDE0 0CA31802
2816ED86 6097CD0A
2816ED2E 56FB883E
2816EDA9 47A588BD
2816ED55 44947A6F
2816EDFB F8AA7AF1
2816EDA0 01C97A28
283837FF 7842690C

Código de ativação para dados de missão 2816EDCF 6F967A56
2816ED37 84967A65
2816EDA5 6F567A4F
2816EDAE A1FBC6B6
2804D278 78426903

Veja dados de missão para:

Máximo de ataque
2816ED3A 84967AF1

Máximo de defesa
2816EDAF 84967AF2

Máximo de energia
2816EDB1 84967A03

Máximo de energia espiritual
2816EDDE 84967AF7

Máximo de ataque do parceiro
2816ED57 84967A51

Máximo de defesa do parceiro
2816EDE6 84967AAF

Máximo de energia do parceiro
2816ED93 84967AB1

Máximo de energia espiritual do parceiro 2816EDE9 84967ADE

Jogo terminado em 100%
2816ED51 6596883E
2816ED2D 84967AA9

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Código de ativação
982697ED 78EADC43

Energia e Critical Mass infinito
2816ED0C 8B2DA703
2816ED72 F8AA7AF1
2816EDA1 642DA7F2
28050457 7842696F

Máximo de Smash Ponits
2816ED40 0115F935
2816EDD8 F7D9A03E
2816EDED A1D01330
2816EDD0 6DF17AED
280A6DF6 A1426965
280A6D15 0C156902

Liberar golpes, galeria e códigos
280A3740 FBB97A65
280A37D8 6F157A65
280A37ED F8AA7AF1
280A37D0 7CF17A65

Multiplicador de Smash Point (escolha um)

2x 280A1BE5 0CA3032D
4x 280A1BE5 0CA3037C
8x 280A1BE5 0CA30376
16x 280A1BE5 0CA3E665
32x 280A1BE5 0CA3E62D
128x 280A1BE5 0CA3E676

187: RIDE OR DIE

Código de ativação
98299040 78D0C00D
2816ED0C F8AA7AF1
2816ED72 8BCAE40C
282A4B54 78426965

Energia infinita para atirador
282AAE86 8B447AF7
282AAE55 64447AF2

Energia infinita para veículo
2816ED40 FB3AE451
2816EDD8 6D3AE40C

Turbo infinito 2816EDED 0196AA7C
2816EDD0 6D3AE472

Munição infinita
282A7DE9 642D7AF2

Liberar todas as corridas
28430B78 0C4DE4AF

Liberar todas os carros
28430BD0 0C64DC1E

Liberar todas os personagens
2842B478 0C64

Inimigos explodem instantanea (aperte L3 + R3) 2816ED03 E834
2816EDF7 FB2D
2816ED54 6D34
2816ED01 F8AA
2816ED65 B1C1
D89386BE 0CA5
2801F72E 7842
D89386BE 0CA1
2801F72E B1C1

NASCAR '06: TOTA TEAM CONTROL

Código de ativação
9803B082 7848

Skill Points infinitos
29E7A403 1CD1

Edite corredor para ter:

Muito dinheiro 283F1651 6F15
283F16A9 0CA5

Prestígio máximo 283F16A0 6F1
283F1662 0CA5

Prestígio máximo de time
283F168B 6F15
283F16E5 0CA5

Nível de fanatismo máximo
283F73D8 6F15
283F7301 0CA5

Todas as placas 283F73F1 6F15

Dica desconhecida
283F16A5 6F15
283F16E6 0CA5

BEAT DOWN: FISTS VENGEANCE

Código de ativação
980B46A0 78D0

Energia infinita 1877F486 0CA5

Dinheiro infinito 287AF3A0 1CD

Uso de item infinito
280D2601 6F6D

Energia máxima 1877F420 0CA

Nível máximo 187AF3FF 0CA

Experiência máxima
187AF32B 0CA5

Ter:

Classificação policial baixa
087A8AE9 0CA5

Classificação Mob baixa
087A3B93 0CA5

Golpe fulminante
280D3FF2 6F15

Inimigos já mortos
280D3FCF 8016

Todos os itens (veja-os no men ativar) 280D049C 0C6
280D2640 6F15
280D26D8 F8AA
280D26ED 68F1

DARKWATCH

Código de ativação
985D1768 782
2816ED03 A1A
283C0522 784

Energia infinita 2816ED40 FBB

2816EDD8 6DB97AD6

Blood Shield infinito
2816EDED 01963EE5
2816EDD0 6DB97AA0

Barra de sangue infinito
2816ED0C 01963EE5
2816ED72 6DB97A15

Munição infinita 2816ED65 FB2D7A68
2816ED6F 6D2D7A37
2816EDF1 F8AA7AF1
2816EDF2 83C87ACF
2835F46F 784269F2

Granadas infinitas
2830ADA5 0CA57A65

GameCube

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Código de ativação 69GQ-PZT9-33U8C
JVB1-WR5V-16EQW

Energia infinita PCJC-AFM2-GD2RP
F62D-5NG8-NCAMF
Z70X-20KB-07FET
DF2Z-GCDT-G10EW
AFQ8-TGAC-EQF21
UF1D-V136-86GPB
QC8A-H4ZX-KBK21
J4VB-9KF4-5R6PZ
D01G-7VFH-PGNEH
8NVF-99D6-KJJDP
D32Y-BVJU-EC2KT

Smash Points infinitos
ZFPB-75T1-1B8EH
9YJU-UDEF-WHABM
YYXY-D1M5-1BKD9
XEKT-RQBY-DENDR

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Código de ativação 9TFT-FBPW-49P2A
CXY4-ZUDP-WANXT

Moedas infinitas
37KG-8ETQ-WYTW8
56Z0-09D4-1AKZH

Turnos infinitos de minigame
UZ3T-V1C1-TAWCP
WEGX-QZHU-FN4DY
61XV-M53Y-V4N8Q
V6V4-VEQE-U5Z23
DBX0-UPYF-9JHU4
DBX0-UPYF-9JHU4

Seu time tem ponto vencedor (L + R)
KCQ9-XWRU-FQPG7
PQPK-17P8-YGVVF
66DY-VCJN-096JM
6KBH-YGTU-XTC4D

Oponente tem ponto vencedor (L + Z)
WVQH-R4V2-4M6A9
TB86-8GWA-JYAJJ
BYFN-GTH4-7MT1F
MN4N-FGJZ-MJYZR

0 Balls (L + Up no direcional digital)
QMAP-R9BN-YNMHF
N0H6-QUUE-2GDK9
910V-2TD1-62B13

3 Balls (L + Down no direcional digital) AZ52-96WJ-QZKUR
GP8E-6GCT-U95GV
CNKJ-V9MA-2BHU2
2FVH-B99Z-10TFG

0 Strikes (L + Left no direcional digital) YDB5-Q5N4-4FTZD
JB9P-KW13-DGN5X
DWAV-ED81-TJ93E

2 Strikes (L + Right no direcional digital) MMKT-5QVN-RV1BE
91PX-AR2Z-8VTH3
A2Q2-219H-QWM67
VCHQ-9Y1G-CU2U7

0 Outs (L + X) 1T6F-5H1V-XBMMQ
32CF-VJNX-ATHNV
EYMP-T55T-1J244

2 Outs (L + Y) 1AXP-2ETJ-50FBX
Z8QZ-M744-9TCYW
2BVR-9VG6-95NK2
K3TV-8A20-9HF5X

GEIST

Código de ativação
57RC-NDEA-2MD82
NFRW-Y6YT-X8BD3

Energia infinita WJ7F-K639-KVDYP
BNW6-UU7N-52JWE

Munição infinita G1HK-50JK-AF9C3
RZ3K-VQKJ-J4BBC

Boost infinito ER1T-QQM8-VG9EJ
16MK-J9D9-NQD2M
VYK7-Y6DE-RFYHM

Tempo infinito RPD6-31ZN-Z2QC7
JFAU-Q37P-JP3BD
P7BM-7ZGC-7ZTBY

HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

Código de ativação
3ZAP-HCT3-8JYY3
R8ET-2KE9-MW111

Dinheiro infinito XVFG-YM8M-HY8ZH
D7V1-Z5GT-XWXD6

Comida infinita para o gado
JXBD-0P7U-XTGQ8
GCWU-38FX-6QWAD

Galinhas sempre alimentadas
W6M9-RJ2H-A41YY
K3TQ-54UJ-ZQJE3

Todas as ferramentas
JRTN-WX9T-HXP5T
5P9R-BG8Y-6DVH7
XWRA-N9RJ-Y2FNF

Gado sempre alimentado
YYBF-WUZN-C16P2
E2VM-KW5B-XGH5Q
KBZH-TW26-ZA1HR
A96P-FYM4-PF80R
1AFK-VZPK-F0TMF
DZ27-X7YN-TYPFY
UPA8-9VXF-MZ79U
Y4VV-AA3P-D3J08
ZVME-9RWK-MZM2H
0ZGC-4W9G-9NARR
CUG8-90VK-V4XC7
1YWN-J0RD-QG6YG
AH1T-BVAE-09JM6
88N9-16G1-KFRV4
KMYV-319B-W640G
DZPX-Q8V5-ZMP4P
RYTF-MYJV-8KVC7

Aumentar velocidade do tempo (Up no direcional digital)
TKE3-5285-M316Q
EAH5-1PR4-U4K9K
QXAC-UD5F-NJNET
80YU-NEEB-82MVY

Diminuir velocidade de tempo(Down no direcional digital)
JC8D-3969-3PZHQ
FRK4-7B48-4029J
WR7T-VGF7-WQNU6
XAB6-7T1Q-UH9N3

Resetar tempo (Right no direcional digital) WBBV-4506-CDHJ1
4WFP-ZGQ6-8WB72
6VCD-R77V-64B9N

GameBoy Advande

SHAMAN KING: MASTER OF SPIRITS 2

Código de ativação 9366271FA2E5
B93969596E66
CE573D532587

Ter 50 mil Yen 02CF9AC4C317

Ter Juke Box 137E2549B928

Ter todas as músicas 1A3E0DA09C61
123E0DE0D961

Ter todas as vozes 4A163DA69C6D

Ter todas as mensagens
1F7EAD2CDD80
137E2549B928

Ter todos os livros 9C7C4D1525AB

Ter todos os cards 2A1A1DA1BC7D
261A95C4D8D5

Ter todos os espíritos E652F567F99C
445551160397

Ter todos os itens especiais
C914F99B2746
4A56BD269C0D
4256BD66D90D

Ter 99 folhas 43C7376B6224

Ter 99 calhaus 1B7E050D2728

Ter 99 bonecas 1BEF072D2728

Ter 99 chifres 137E054D6228

Ter 10 decks 81CD5B7D6A26

Acessar todos os itens da loja
CF87B89A62FF
CF16BF9A63E7
835E9FDD0F34
845C3F54668B
6CC053372387

Treinamento completo
BB7ACD9D2D0A
245970112187

Invencibilidade FEF38F9666A7

Oxigênio infinito 7762A8FB628B

Energia infinita 4D44550E7589
0A4E95841414

Energia máxima 024E95C45114

SP infinito 5266A5C25118

SP máximo 1A6E85841418

Ataque máximo 126E85C45118
Defesa máxima 6A42B5833404

Pulos múltiplos
801DBC912366 F2F30A770214
801DBC912366 FAB38A974676

KIM POSSIBLE 3: TEAM POSSIBLE

Código de ativação 97C2CC187F35
BE602C6068C2 776B175E63A2

Liberar todos os episódios
718BAB790B6E 14945D40AEAB
982E70F9FC92

Liberar todas as fotos
F755BD4C8E2E 24DBAE9B0A44
24D9AE8E1A44 A241BF0E0324

Liberar todos os minigames
A241BF0E0324

Liberar todos os sons e música
22C7AD1B9F65

Kim: energia infinita DF1478ECAC9A

Kim: energia máxima
5F9468ECACDB

Kim: ter todas as ferramentas
5F9448ECACDB

Ron: energia infinita DF1678F9BC9A

Ron: energia máxima 5F9668F9BCDB

Ron: ter todas as ferramentas
5F9648F9BCDB

DRAGON BALL GT: TRANSFORMATION

Código de ativação 982CCAEA43FD
7FEA147427AD 998647A972AB

Ter 50 mil Zenies 3DF12282B5E7

Revelar todos os caminhos
6A5A6CF09AFC

Acessar todos os itens de Secrets
9095C76D1D5B 95A407A971A3

Acessar Single Player 14837586AA2D

Avanço rápido AE47DF8BAFAB
AE47CF8BFFAB

Códigos para todos os personagens

Energia infinita 9FA3378FAA06
C1299A1F88EF 928400495180

Energia máxima 29203202086F
928400495180

Ki infinito 69293212886F
928400495180

Ki máximo 69293212886F
928400495180

Força máxima 6A1B74708254
928400495180

Poder máximo 93E6898D57C0
928400495180

LIZZIE MCGUIRE 3: HOMECOMING HAVOC

Código de ativação 981C3F48C8AE
BE181578138 785B91E24673

Chances infinitas 5F88A6E2E38E

Ter 999 Tokens 56129703675C
58530FA9E7D2

Ganhar 999 Tokens 024002951661

Acessar todos os Games
D584BA416E15 3DEDA42B66CB

Começar com pontuação recorde
1A2C833BB7E6 9D93F6E0693E

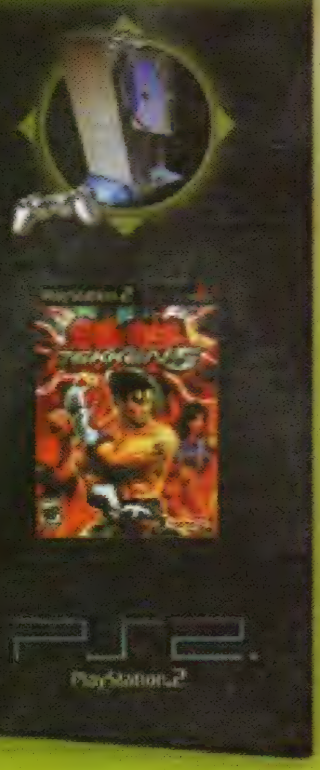
ELE

20 ANOS G F

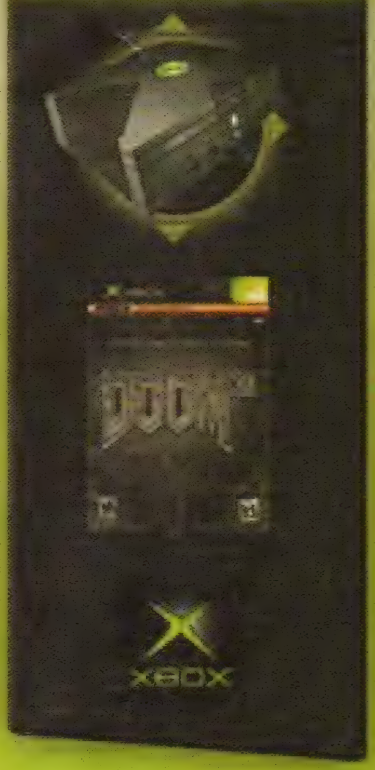
www.eletromi

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPR

>PS2<

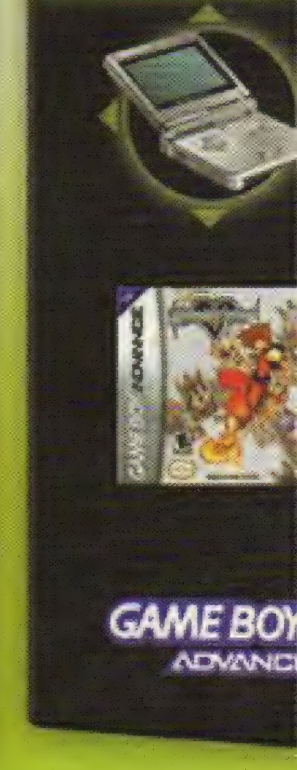


>XBox<

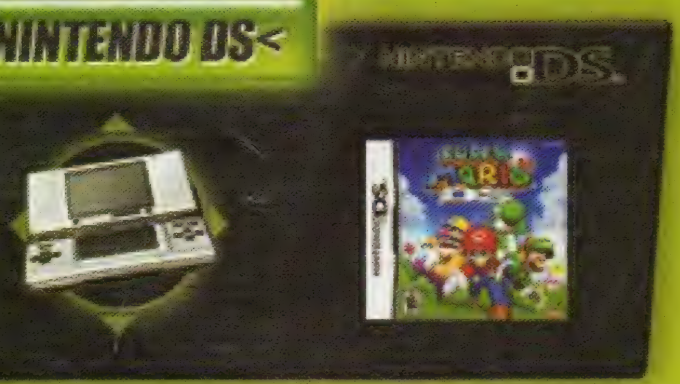


>GameCube<

>GameBoy



>NINTENDO DS<



>PSP<

TROMIC MES

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Vídeo Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS SAMSUNG LG imation Seagate Maxtor SONY maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Fone/Fax: 221-1740 / 3362-2306 / 3362-2308 / 3337-5557
3362-2309 / 3337-0158

Aceitamos Cartões:
REDE SHOP

Por Baby Betinho

The Incridibl
Hulk:
Ultimate Destructio

A produtora Radical Entertainment resolveu se dar uma segunda chance e fazer um novo jogo da série Hulk, agora com mais calma, sem a pressa da versão anterior, corrido para ser lançado junto com o filme do cinema, dirigido por Ang Lee. E o novo game está voltado totalmente para a ação, e haja ação. Como o nome diz, quase tudo pode ser destruído pelo gigante verde. Carros, pedras, tanques, caminhões e casas podem ser demolidos pela força descomunal do personagem do gibi. Mas, mesmo assim, os inimigos pegam pesado contra Bruce Banner. Equipado com lança-mísseis, helicópteros e robôs Hulkbuster, o exército não está para brincadeiras. E se o jogador não ficar esperto vai ser triturado na hora. Felizmente, ele pode recarregar a energia com o tempo. Além de socos e chutes, Hulk pode detonar com encontrões, amassando e jogando todo tipo de objeto. Mas o seu arsenal é pequeno no início. Conforme juntar pontos, novos golpes serão adicionados ao arsenal do fortão. Um dos mais fortes são os ataques chamados de Critical Mass, que provocam uma verdadeira hecatombe. Outro golpe característico do nervoso personagem é a capacidade de transformar tudo em armas. Carros podem se transformar duas luvas de ferro, caminhões viram escudos e por assim vai. E assim como no cinema, Hulk pode praticamente voar com seu pulo. E ainda por cima pode correr e escalar paredes. Quase todos os seus movimentos podem ser carregador para maior força. O esquema de missões funciona como em Grand Theft Auto. Quer dizer, o jogador tem a liberdade de explorar os grandes mapas e acionar missões obrigatórias e paralelas quando entender. Para quem gosta de destruição, vai encontrar de mon em Ultimate Destruction

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Vivendi/Radical
Ação
1 jogador

8.5

Controle 8.0

Alguns golpes que usam dois botões são um pouco difíceis de acionar. Alguns movimentos são meio duros.

Diversão 8.5

Para quem gosta de destruir tudo é diversão garantida, com toda confusão de uma verdadeira guerra. E o desafio é bastante grande.

Gráfico 8.0

Alguns cenários são bonitos, como a cidade à noite, mas no geral, faltam detalhes no ambiente e nos personagens.

Som 8.5

As dublagens são eficientes e trilha sonora foi composta por um profissional do cinema. E os efeitos sonoros têm ótima qualidade.

Massacre - *Por Marjorie Bros*

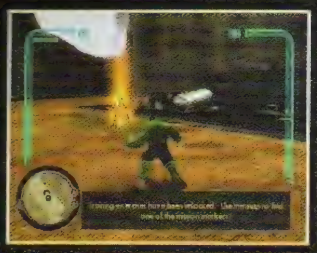
Aumentaram bastante o nível de dificuldade nessa nova versão. Muitas vezes o gigante verde toma uns combos fulminantes.

Comandos

Efeito	PS2	XB	GC
Pulo	X	A	A
Soco Rápido	□	X	B
Soco Forte	△	Y	Y
Agarrar/Arremessar	○	B	X
Provocar	Select	Preto/Branco	Z
Menu	Start	Start	Start
Troca de alvo travado/ Move a câmera	Analógico Direito para os lados	Analógico Direito para os lados	C para os lados
Travar Alvo	Mantendo pressionado L1/L2	Mantendo pressionado L	Mantendo Pressionado L
Correr	Mantendo pressionado R1/R2	Mantendo pressionado R	Mantendo Pressionado R

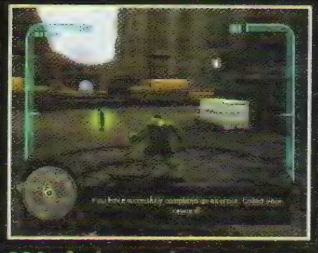
Simulation

001 -No inicio, faça os comandos que aparecem na tela, são seqüências e movimentos do hulk que você irá aprender.

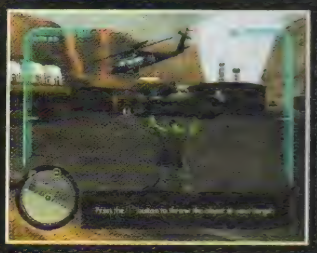


002 -Após fazer todos os comandos vá em direção das estrelas amarelas que apareceram no mapa.

003 -Mantenha o botão de pulo pressionado por alguns instantes para pular e pegar os quadrados que estão no ar.



004 -Após terminar, pegue o comic book que está no centro da fase, haverá vários destes espalhados pelas fases.



005 -Vá em direção da próxima estrela amarela, pegue um veículo, segure o botão para travar alvo e arremesse nos helicópteros.

006/007 - Se segure na parede com o botão de agarrar, pegue os quadrados, em seguida pegue o lançador de mísseis que está no topo do prédio, atire nos helicópteros.

008 -Vá em direção do túnel no final da fase.

Surrounded

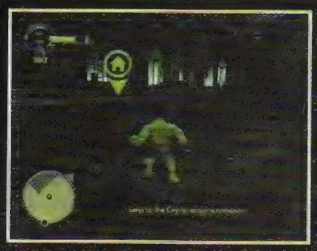
009 -Após matar os soldados, pegue as esferas de luz verde que saem dos corpos, elas servem para recarregar a energia do Hulk.

010 -
Siga em frente por este caminho.

011/012 -Mate os soldados, destrua os tanques e helicópteros que estiverem pelo caminho.

013 -Vá em direção do círculo verde no radar, aperte o botão em cima dele para passar de fase.

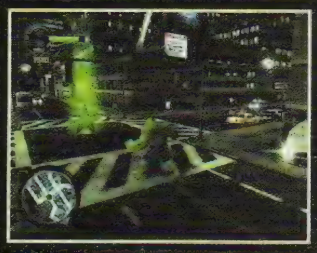
The City



014 -Entre dentro da igreja, faça up-grades no Hulk com os pontos acumulados.

015 -Vá até a círculo verde e salte em direção da cidade.

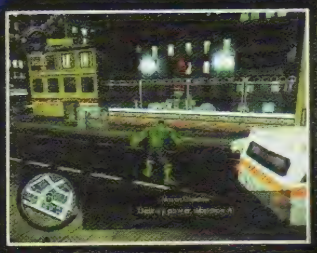
016 -Chegando na cidade, destrua a resistência policial.



017 -Vá em direção da estrela verde para fazer uma missão, todas as missões seguintes são marcadas com uma estrela verde elas serão obrigatórias, os pontos de exclamação no mapa são os novos challenges, missões extras não obrigatórias, porém você acumula pontos para fazer up-grades no hulk.

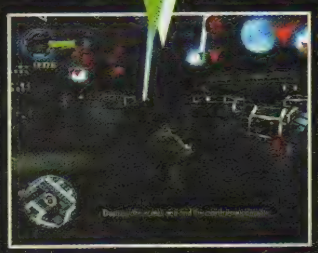
Detonado

The Incridible Hulk: Ultimate Destruction

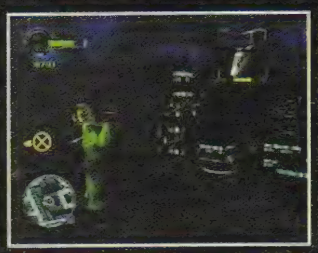


018 -Destrua todas as três sub-estações de energia que estão localizadas no mapa por um circulo vermelho.

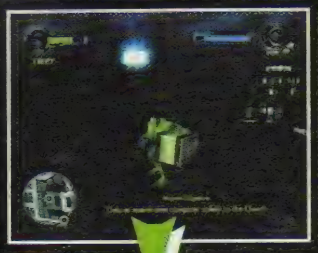
019 -Na missão seguinte, siga o helicóptero até chegar no prédio.

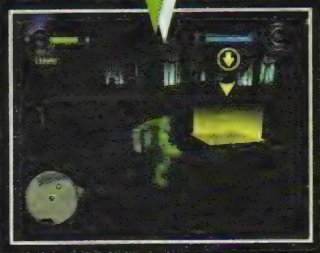


020/021 -Suba o prédio correndo e destrua as caixas que estão no topo.

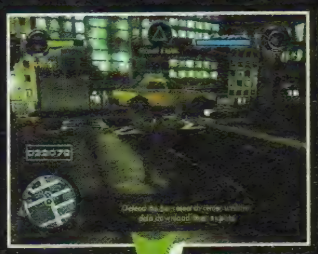


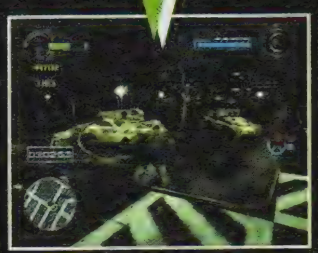
022 -Pegue algum objeto e arremesse no helicóptero.



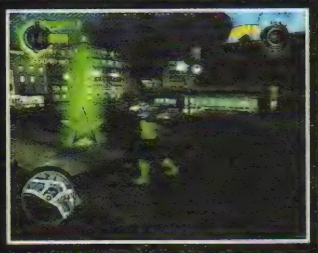


023/024/025 -Pegue o mainframe no topo do prédio, leve até o círculo de luz verde no radar, pule de volta para a igreja e entregue o mainframe.





026/027 -Volte para cidade, vá até a estrela verde no radar, pegue um veículo pequeno, aperte o botão que aparece na tela para partir ao meio e usá-lo como par de luvas, defenda o prédio do servidor durante três minutos do ataque dos tanques. Quando estiver com uma luva depois de tanto bater, jogue fora com o botão de arremessar, pegue outro veículo para fazer um novo par, assim fica mais fácil destruir os tanques.



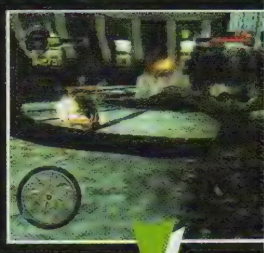
028 -Vá em direção da próxima estrela verde e aceite a missão.

029 -Siga até os pontos vermelhos no radar, destrua as caixas e paredes, pegue o objeto marcado no local e leve até a igreja.

030 -Arremesse os veículos, acerte a antena protegida pelo campo de força até destruí-la, depois pegue o objeto antes que seja destruído e leve para a igreja.

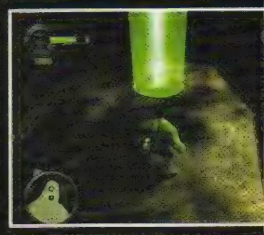
The Abomination

031 -Após entregar os três objetos, venha até está estrela verde que fica em frente da igreja para enfrentar o chefe de fase.



032/033 -Pegue os objeto espalhados pela fase, arremesse-os no Abomin se precisar de energia, c em direção das esferas d verde, aproveite o mome em que o chefe estiver próximo dos latões na pa destrua-os para causar u desmoronamento em cim dele, continue o mesmo esquema até derrotá-lo.

The Badla



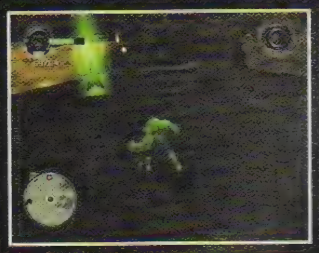
034 -Vá até o próximo círculo verde luminoso q está ao lado da igreja e p para Badlands.

035 -Siga até a estrela v para fazer mais uma mis

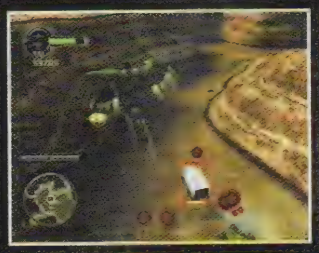
036 -Destrua as quatro antenas sinalizadas no m pegue as energias pelo caminho e cuidado com tanques e helicópteros. deles e vá na direção das antenas o mais rápido qu

Hulk achar Comic Book

The Incridible Hulk: Ultimate Destruction



037 -Vá em direção da próxima estrela verde no radar.



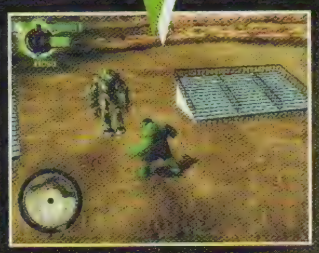
038 -Destrua os três caminhões que estão sendo escoltados pelos tanques, tome cuidado com os helicópteros e tanques que atiram em você o tempo todo, faça saltos simultâneos até alcançar os caminhões, seja rápido antes que eles alcancem seu destino final, a barra no canto inferior esquerdo da tela, indica a distância que falta pra chegar ao fim.

039 -Siga em direção do próxima estrela verde no radar.

040 -Destrua os robôs e siga em direção do ponto marcado no radar.

041 -Passe pelo túnel para conseguir entrar.

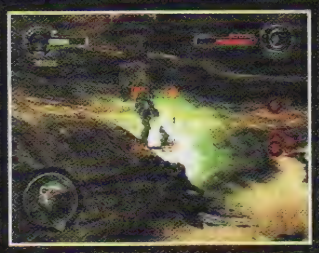
042 -Destrua as antenas para desativar o campo de força, depois destrua mais alguns robôs e siga em frente até o ponto marcado no radar.



043/044 -Destrua os robôs que estão próximo do objetivo, em seguida se aproxime do robô que está parado, pegue a cabeça e leve-a até a igreja.

Prototype Hulkbuster

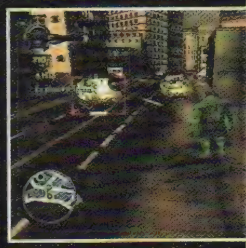
045 -Vá para a estrela verde em frente da igreja para enfrentar o próximo chefe, destrua as três antenas que enviam o sinal para chamar reforços.



046 -Acabe com todos os robôs que foram chamados.

047/048/049 -Por últim ataque o protótipo, ma o alvo travado, pule po dele visando cair em su costas para efetuar um ataque mais seguro, se precisar de energia cor pelas montanhas, conti batendo até destruí-lo.

Summer the City



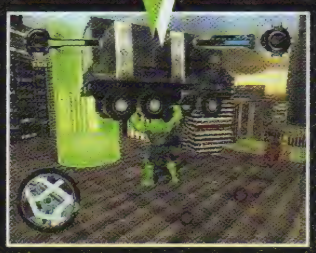
050 -Faça um salto par cidade, aceite a próxim missão, destrua os tan robôs nos locais marca com um círculo verde

051 -Após de

os tanques e robôs vá em direção do círculo vermelho no radar, ataque o robô chefe. Quando começar fugir, persiga-o até que ele te leve para uma emboscada, destrua os tanques e o robô chefe, depois pegue o objeto no local e leve até a igreja.

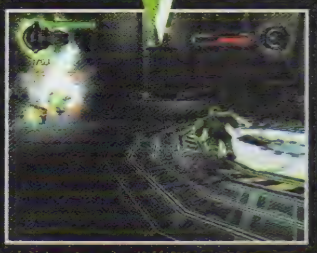
052 -Pule em cima da plataforma para fazer a próxima missão.

053 -Corra em direção do carro forte, localizado pelo círculo vermelho no radar, destrua os dois helicópteros no caminho para não ser atingido pelos mísseis, faça saltos carregando o botão ao máximo e quando estiver no ar trave o alvo no helicóptero, carregue o botão para fazer um soco em direção do alvo.



054/055 -Arranque os postes no caminho e arremesse-os no carro forte até destruir seu escudo, seja rápido pegue o carro forte antes que chegue ao destino final, após pegá-lo, leve-o para igreja.

Mercy



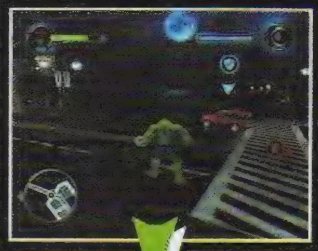
056/057/058 -Vá até a estrela verde em frente da igreja para enfrentar o chefe, use seus combos, com o alvo travado em cima dela, acerte vários golpes até derrubá-la, após isso ela irá fazer um campo de força ao redor, cuidado com os raios que são disparados, aproveite o momento que ela parar de soltar raios, continue batendo até matá-la, pegue energia se necessário.

Sweeping the City

059/060/061 -Volte para cidade, vá para próxima missão, destrua os tanques e helicópteros primeiro, depois ataque os robôs que soltam mísseis, enfrente um de cada vez para facilitar, siga em direção do círculo amarelo no radar e pegue o tank de gás, leve-o até a beirada da costa e aperte o botão que aparece na tela, depois gire o analógico esquerdo no sentido horário e aperte o botão para jogá-lo no oceano, faça o mesmo com os dois seguintes.

062/063/064-Na missão seguinte, vá em direção do edifício marcado com um círculo verde no radar, quando aparecer o helicóptero siga em direção dele, acerte o caça super sônico para não ser bombardeado, faça saltos carregando o botão de pulo em direção ao helicóptero, trave o alvo e acerte-o até conseguir destruí-lo, depois pegue o urânio e leve até a igreja.

Lockdown

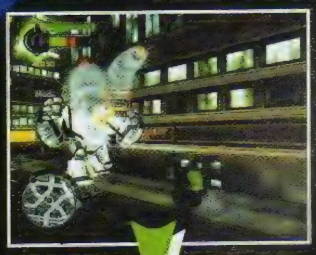


065/066/067 -Vá até a estrela verde em frente da igreja para fazer a próxima missão, proteja o carro do Doutor Samson, pegue um veículo pequeno nas ruas, faça um par de luvas para destruir os tanques, siga o carro de Samson, não deixe que os inimigos o destruam, vá adiante do carro, destrua as ameaças no caminho até que o Doutor chegue no destino final.

068/069 -Volte para a cidade, na próxima missão você deve completar três objetivos: o primeiro é destruir os tanques de combustível que estão marcados por um círculo vermelho no radar, use um par de luvas para ajudar a destruir os robôs, pegue as esferas verdes para manter sua energia sempre cheia.

Detonado

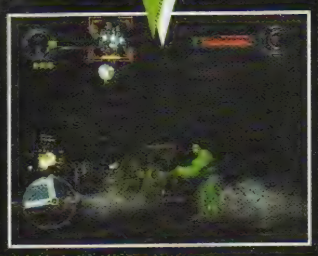
The Incridible Hulk: Ultimate Destruction



070/071 -O segundo objetivo é acabar com os robôs de elite, depois vá até o prédio da divisão de inteligência, bata em suas paredes para destruí-lo.

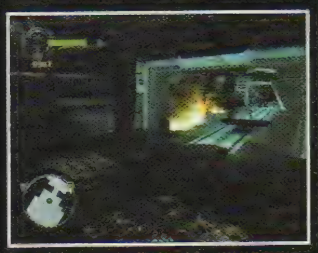
072 -Por último, vá até a Divisão de Armamentos, destrua os robôs de elite e o prédio.

General Ross

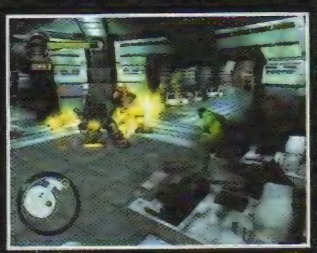


073/074/075 -Vá até a estrela verde em frente da igreja, para fazer a próxima missão é necessário que você compre a habilidade Hammer Toss, caso não tenha dinheiro, faça os challenges. Destrua o robô do General Ross, pegue um tanque de guerra pelo canhão, espere que o robô se aproxime, mantenha o alvo travado nele, gire o analógico para arremessar o tanque no robô, continue o processo até conseguir destruí-lo.

The Great Escape

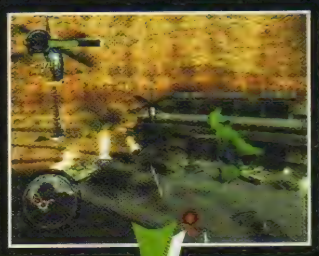


076 -Mate os soldados e quebre as portas para seguir em frente.



077 -Ataque os robôs para conseguir mais energia, carregue a energia o máximo que puder.

078 -Siga em frente até encontrar com o robô protótipo, mantenha o alvo travado nele, pegue os tanques e objetos que estiverem pela fase, arremesse-os no robô no momento em que estiver atacando, assim ele não poderá defender o ataque, faça o processo até conseguir destruí-lo, se acabar os objetos, faça saltos e use o soco carregando o botão no ar.



079/080 -Chegando na missão seguinte, destrua os tanques e helicópteros, depois pegue alguma rocha no caminho ou veículo e arremesse nas antenas que fazem o campo de força para poder seguir adiante, continue destruindo os inimigos, em cada bloqueio destrua as antenas, siga em frente até conseguir voltar para a igreja.

Paycheck's a Snitch

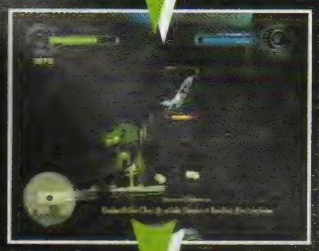
081/082/083/084 -Pule até BadLands, aceite a próxima missão na estrela verde, pe as esferas de energia verde para encher o poder critica Hulk, em seguida vá em direção do ponto amarelo radar, destrua os robôs e tanques, depois pegue o caminhão militar que está estacionado, leve-o até o p verde no radar e se disfarc

085/086 - Ande disfarçado com o caminhão até a base localizada pelo ponto verde radar, entre e tire o disfarc no próximo ponto verde.

087 -Após tirar o disfarce vá até a entrada da base está bloqueada com o can de força, destrua as anten em seguida pegue o objet em cima da torre e fuja, f saltos com o Hulk segura o botão no ar, quando toc o chão faça outro salto co

o pulo cheio, vá em direção do círculo verde para chegar até a igreja, entregue o objeto e retorne para BadLands.

088 -Voltando para BadLands, encha mais uma vez a energia critical do Hulk, vá em direção do ponto amarelo no radar, chegando no local, pegue os robôs e arremesse-os nas antenas que estão do lado de fora do campo de força, após conseguir destruir as quatro antenas, pegue o objeto marcado no local e leve para a igreja.

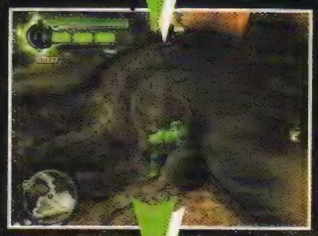


089/090/091 -Vá até a estrela verde em frente da igreja, agora você deve defender a igreja do ataque dos inimigos, destrua primeiro os caças super sônicos, depois destrua os robôs, pegue os tanques com a habilidade Hammer Toss, gire o analógico com o alvo travado e arremesse o tanque no robô protótipo, faça este processo até destruir todos os inimigos.

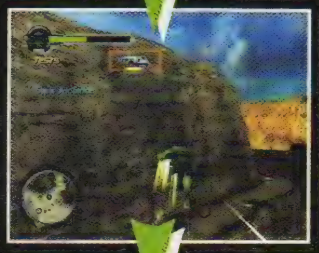
The Inner Confrontation

092/093/094 -Chegando no Devil Hulk, faça saltos com o Hulk, no momento que estiver no ar, acerte um soco aéreo carregando o botão no máximo, após acertar o soco, antes de tocar o chão faça o movimento evasivo com a habilidade Air Dash para não ser acertado, quando o Devil Hulk entrar na cratera, destrua os três ovos azuis para poder acertar Devil Hulk novamente, pegue as esferas de energia verde que saem dos ovos.

Final Confrotation



095/096/097/098/099 -Após derrotar o Devil Hulk, vá até BadLands e aceite a próxima missão, agora você deve chegar até a entrada Vault, destrua os inimigos no caminho para conseguir mais energia, quando estiver próximo ao local, se você já tiver a habilidade Ball and Chain, pegue um destes caminhões guindaste e transforme em uma bola de ferro para te ajudar a destruir o robô protótipo, vá em direção da entrada e ataque o robô com a bola de ferro até destruí-lo, depois vá até a entrada para completar a missão.



100/101/102 -Após destruir o robô protótipo, você deve perseguir o Abomination, destrua os caças e tanques no caminho, continue perseguindo-o, use os carros e tanques para arremessá-los no Abomination, quando a energia dele estiver baixa, ele irá escapar fazendo um salto, continue indo atrás dele, pegue as esferas de energia, ele vai escapar várias vezes, até que uma hora depois de tanto acertá-lo, acontecerá uma cena onde os caças vão começar atacá-lo, nesta hora vá até a estrela verde que apareceu no mapa, aceite a missão para ir até o confronto final.

103/104 -Agora no confronto final, sua missão é deter o Abomination antes que ele destrua os quatro geradores da barragem, pegue tudo que estiver na tela e arremesse no Abomination, seja rápido, acerte umas pancadas nele também, quando precisar de energia destrua os caças ou corra pela parede da barragem, faça seus melhores ataques e tenha cuidado com os mísseis dos caças, continue arremessando os containers e veículos, os tanques de combustível causam um dano maior, ataque-o com múltiplos socos em suas costas quando estiver pegando o gerador, continue atacando até conseguir derrotá-lo.

105 -Fim.

Por Baby Betinho

Inuyasha Feudal Combat

Bom, eu já explodi planetas com Dragon Ball e mandei os Cavaleiros de Ouro para bem longe em Cavaleiros do Zodíaco. Agora, é hora de encarnar Inuyasha e chutar o traseiro do irmão folgado e o Naraku, entre outros. Inuyasha: Feudal Combat é mais um jogo de luta baseado em desenho que usa uma fórmula simples, acessível a todos os jogadores. Mas é um a pena que, como Saint Seiya, não haja muitas opções de ataque, e, assim, diminua a competitividade do game. Mas o título tem algumas boas sacadas, como o sistema de duplas. Quer dizer, o jogador luta com ser personagem e o computador cuida do assistente. Mas há como dar ordens indiretas, co mudar a formação e trocar o comportamento parceiro. Dependendo de como lutar, a afinidade pode aumentar ou diminuir. Isso interfere na inteligência do companheiro nível máximo é possível fazer especiais dupla. Quem assiste ao desenho perceberá facilmente os golpes dos personagens, como a Ferida do V de Inuyasha ou as Garras Venenosas de Sesshomaru. O movimento dos personagen bastante livre, mais parece um jogo de ação como u Castlevania, com sisten de mira. O jogador poc escolher qual membro dupla a atacar. Além d modo de história, há modalidade de missão em que é necessário seguir alguns objetivos como encher a barra ou destruir o cenário. Nesse modo, a habilidade, formação e a afinidade do personagens podem ser evoluídas. Conta, ainda, com opções de batalha livre e de prática. Os personagens estão bastante fiéis ao desenho original, mas as animaçõ são meio duras. Apesar divertido no começo, game logo perde a graça devida a falta de extras.

Inuyasha: Feudal Combat

Bandai/Bing
Luta
2 jogadores

7.5

Controle 7.0

Os comandos são simples, mas algumas colisões estão estranhas. A resposta é um pouco lenta. É difícil acertar os objetos.

Diversão 7.5

É divertido pela bagunça, mas com o tempo perde bastante a graça. O modo de história é curto e o de missão é enrolado.

Gráfico 7..5

Os modelos 3D estão bem parecidos com o desenho original, mas o rosto com textura é muito tosco. Os cenários são competentes.

Som 7.0

Os efeitos sonoros e trilha musical são medianos, sem personalidade. Mas as dublagens compensam um pouco essa falha.

Fraco - *Por Marcelo Kamikaze*

Esse é mais um jogo de luta que a simplicidade vem acompanhado de falta de competitividade. No começo até é divertido, mas cansa rapidinho.

As fases

Campo
Fase simples que privilegia os personagens rápidos.

Floresta
As árvores podem ser derrubadas com golpes.

Rochedo
Há cinco grandes pedras e mais três que podem ser derrubadas ao quebrar o apoio.

Templo
Aqui tem um youkai em forma de centopéia. A sua cabeça machuca os personagens. O youkai pode ser derrotado.

Castelo
O teto pode ser derrubado ao destruir todos os pilares.

Pérola negra
O chão quebra conforme o tempo. Se cair, perderá muita energia.

Castelo da Naraku
Esta fase secreta solta vapores malignos que tiram energia dos lutadores.

Os segredos de Inuyasha

Feudal Combat esconde diversos elementos secretos.

Personagens

Termine os capítulos no modo Story sem usar continues para liberar os personagens.

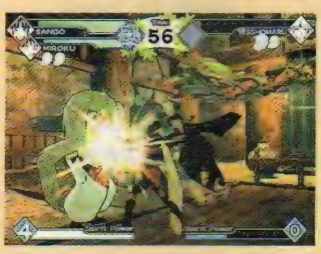
Personagem	Termine capítulo de...
Naraku	Inuyasha
Bankotsu	Miroku e Sango
Inuyasha modificado	Sesshomaru
Inuyasha da lua nova	Shippo

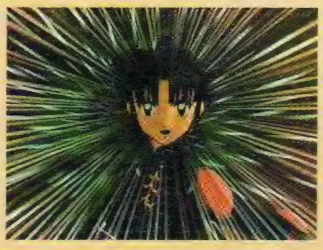
Fase

Para liberar o castelo de Naraku, termine o nível 3 de cada uma das fases no modo Mission.

Dificuldade secreta

Para liberar a dificuldade acima do Hard, termine o capítulo de Shippo no modo Story e termine o modo Mission com três personagens, tudo sem usar continues.





Os Golpes

Botão	Efeito
□	Gole rápido (GR)*
X	Golpe forte (GF)*
△	Pulo (youkais podem pular duas vezes)
○	Golpe especial (gastam Ki)
L1/R1	Mudança de formação
L2	Mudança de alvo
R2	Defesa
R2 + □	Arremesso (desfaz a defesa)
R2 + corrida	Deslocamento curto (somente Kikyo e Kagura)
□ + X	Golpe combinado (gasta Ki)

*Alguns personagens podem fazer verões mais fortes desses golpes mantendo pressionado o botão correspondente. São eles: Kagome, Miroku, Shippo (somente com o botão Quadrado), Kikyo, Naraku (somente com o botão X)

Os combos de cada personagem

Inuyasha

Seqüência 1	GR, GR, GR
Seqüência 2	GR, GR, GF, GF, GF
Seqüência 3	Correndo, GR, GR, GR, GF, GF, GF
Seqüência 4	Correndo, GR, GF
Seqüência 5	Correndo, GR, GR, GF
Seqüência 6	Correndo, GF, GF, GF, GF

Kagome

Seqüência 1	Correndo, GR, GR, GR
Seqüência 2	Correndo, GF, GF

Miroku

Seqüência 1	Correndo, GR, GR, GR
Seqüência 2	Correndo, GR, GR, GF, GF

Sango

Seqüência 1	GR, GR, GR, GR
Seqüência 2	GR, GR, GR, GF, GF
Seqüência 3	Correndo, GR, GR
Seqüência 4	Correndo, GF, GF
Seqüência 5	Correndo, GF, GR

Shippo

Seqüência 1	Correndo, GR, GR, GF
Seqüência 2	Correndo, GF, GF, GF

Kikyo

Seqüência 1	Correndo, GR, GR, GR
Seqüência 2	Correndo, GR, GF (usa Ki)
Seqüência 3	Correndo, GR, GR, GF, GF

Sesshomaru

Seqüência 1	GR, GR, GR, GF, GF
Seqüência 2	GR, GR, GR, GF, GR
Seqüência 3	GR, GR, GF, GF, GF, GF
Seqüência 4	Correndo, GR, GR
Seqüência 5	Correndo, GF, GF, GF, GF

Koga

Seqüência 1	GR, GR, GR, GR
Seqüência 2	GR, GR, GF, GF, GF
Seqüência 3	GR, GR, GR, GR, GR
Seqüência 4	GF, GF, GF
Seqüência 5	GF, GR
Seqüência 6	Pulando, GF, GR

Kagura

Seqüência 1	GR, GR, GR
Seqüência 2	Correndo, GR, GR
Seqüência 3	Pulando, GF, GF, GF (pressione GF continuamente para seguir com o combo)

Kohaku

Seqüência 1	GR, GR, GR, GR
Seqüência 2	GR, GR, GF
Seqüência 3	GR, GR, GR, GF
Seqüência 4	Correndo, GR, GR
Seqüência 5	Correndo, GR, GF
Seqüência 6	GF, GF, GF

Naraku

Seqüência 1	GR, GR, GF
Seqüência 2	Correndo, GR, GF, GF

Bankotsu

Seqüência 1	GR, GR, GR, GF
Seqüência 2	Correndo, GF, GF

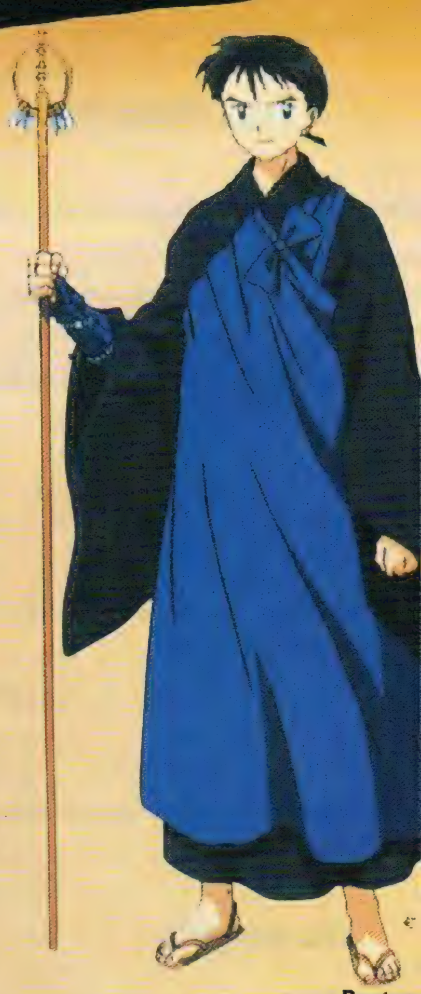
Inuyasha modificado

Seqüência 1	GR, GR, GR
Seqüência 2	Correndo, GR, GR
Seqüência 3	Correndo, GF, GF, GF, GF

Inuyasha da Lua Nova

Seqüência 1	GR, GR, GF, GF, GF
Seqüência 2	Correndo, GR, GR, GR, GF
Seqüência 3	Correndo, GR, GF
Seqüência 4	Correndo, GF, GF, GF, GF

Inuyasha: Feudal Combat



Sistema de aliança

Cada personagem possui uma afinidade maior ou menor dependendo do companheiro. O nível de amizade varia no decorrer do combate. Quando achegar ao máximo, os lutadores ficam piscando e é possível fazer golpes especiais combinados. Mas essa situação dura apenas dez segundos. Ao acabar o tempo, o nível de afinidade volta a ficar em 67.

Os níveis de afinidade

Nível	Porcentagem
Ruim	0 a 33
Normal	34 a 66
Bom	67 a 99
Excelente	100

Golpes especiais combinados

Quando os dois personagens estiverem brilhando, há com fazer golpes especiais combinados, juntando o poder do especial de cada um dos lutadores. Algumas duplas oferecem animações especiais, como as formadas por Inuyasha e Kagome; Kagome e Kikyo; Miroku e Sango; Inuyasha e Sesshomaru; e Inuyasha e Kikyo. Esses são apenas alguns exemplos.

Mudando de afinidade

Realizando certas ações faz com a porcentagem de afinidade seja modificada. A formação do vento é indicada para melhorar o grau de parceria.

Ação	Pontuaç
Apanhar três vezes na seqüência	-5
Derrota do parceiro	-25
Derrota da batalha	-25
Terminar o combate com o parceiro vivo	+20
Atingir um inimigo cujo parceiro tenha acertado três golpes em seqüência	+10
Acerto do parceiro no inimigo	+2
Acerto do parceiro durante o golpe combinado	+6

As afinidades

A tabela abaixo mostra a afinidade inicial da dupla, dependendo da combinação dos personagens. Mesmo se a aliança não for boa, dependendo de dupla, ainda pode ser eficiente. De maneira geral, personagens bons de combate de curta distância devem se aliar com lutadores que atacam de longe.

Parceiros	Inuyasha	Kagome	Miroku	Sango	Shippo	Kikyo	Sesshomaru	Koga	Kagura	Kohaku	Naraku	Bankotsu	Inuyasha M*	Inuyas
Inuyasha	-	Bom	Normal	Normal	Normal	Bom	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Ruim	Ruim	Normal	No
Kagome	Bom	-	Normal	Bom	Bom	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Ruim	Normal	B
Miroku	Normal	Bom	-	Bom	Normal	Bom	Ruim	Normal	Bom	Normal	Ruim	Ruim	Normal	No
Sango	Normal	Bom	Bom	-	Bom	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Bom	Ruim	Ruim	Normal	No
Shippo	Normal	Bom	Normal	Bom	-	Normal	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Ruim	Ruim	Normal	No
Kikyo	Bom	Normal	Normal	Normal	Normal	-	Normal	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Normal	Normal	B
Sesshomaru	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	-	Ruim	Bom	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Ru
Koga	Ruim	Bom	Normal	Normal	Ruim	Normal	Ruim	-	Ruim	Normal	Ruim	Normal	Ruim	Ru
Kagura	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Bom	Ruim	-	Bom	Normal	Normal	Ruim	Ru
Kohaku	Normal	Normal	Normal	Bom	Normal	Normal	Normal	Normal	Bom	-	Normal	Normal	Normal	No
Naraku	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Normal	-	Normal	Ruim	Ru
Bankotsu	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	-	Ruim	Ru
Inuyasha M*	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Ruim	Ruim	-	No
Inuyasha L**	Normal	Bom	Normal	Normal	Normal	Bom	Ruim	Ruim	Ruim	Normal	Ruim	Ruim	Normal	

*Inuyasha modificado **Inuyasha da Lua Nova

As formações

A dupla pode usar de quatro tipos de formações cada um com suas características. Cada uma delas pode ter até três níveis. A evolução ocorre nas fases da modalidade Mission.

Vento

Ótimo para golpes em seqüência entre os integrantes da dupla. Essa formação é boa para melhorar o nível da parceria.

Evolução	
Nível 1	Faz apenas ataques secundários
Nível 2	Faz defesa e cai em pé
Nível 3	Toma iniciativa do ataque

Floresta

Faz divid ir os inimigos. O seu parceiro atacará o outro adversário. Use-a quando a dupla inimiga tiver bons ataques combinados.

Evolução	
Nível 1	Nada a mencionar
Nível 2	Faz ataques diversos
Nível 3	Faz mais ataques

Fogo

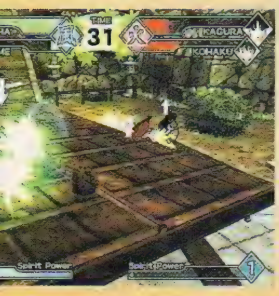
Concentra o ataque num único oponente. Ótima formação para personagens bons de combate de curta distância. O efeito dos golpes melhoram.

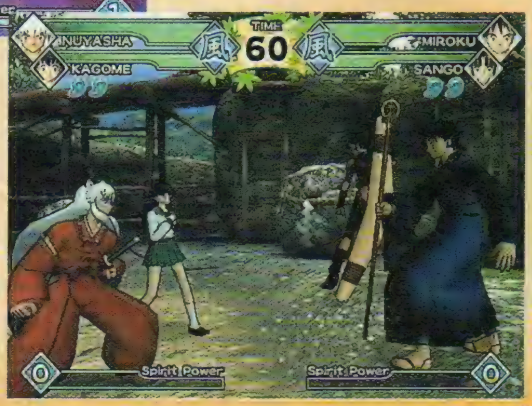
Evolução	
Nível 1	Mais aberto a contra-ataques
Nível 2	Aumenta o poder e intensidade do ataque
Nível 3	Aumenta ainda mais o poder e intensidade do ataque

Montanha

O parceiro se torna um escudo e aumenta a defesa da dupla.

Evolução	
Nível 1	Mais aberto a perder energia
Nível 2	Ganha boa defesa e impede de ser arremessado
Nível 3	Cai em pé e a defesa é quase perfeita





Modo Story

Veja quais são os inimigos e os elementos secretos que são liberados ao terminar o capítulo.

Capítulo de Inuyasha

Inimigos: Koga, Miroku, Kagura/Kohaku, Kikyo, Sesshomaru e Naraku.
Libera o personagem Naraku, se terminado sem continue, e o capítulo de Miroku e Sango.

Capítulo de Miroku e Sango

Inimigos: Inuyasha/Koga, Sango/Kagome, Kagura/Kohaku, Sesshomaru, Naraku/Kohaku e Naraku.
Libera o personagem Bankotsu, se terminado sem continue, e o capítulo de Sesshomaru.

Capítulo de Sesshomaru

Inimigos: Koga, Kikyo, Naraku, Inuyasha e Inuyasha modificado.
Libera o personagem Inuyasha modificado, se terminado sem continue, e o capítulo de Shippo.

Capítulo de Shippo

Inimigos: Inuyasha, Koga e Sesshomaru.
Libera o personagem Inuyasha da Lua Nova, se terminado sem continue.

Modo de missão

Kikyo

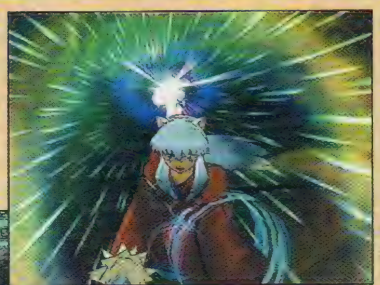
Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Use os golpes comandos três vezes enquanto enfrente Kagura. Use a corrida com golpe fraco para encher mais rapidamente a barra de Ki
	2	Derrote Koga, que só perde energia quando estiver no ar
	3	Derrote os dois inimigos
Floresta	1	Acerte a flecha cinco vezes em Koga
	2	Acerte a flecha cinco vezes em Kohaku
	3	Acerte a flecha cinco vezes em Miroku
Rochedo	1	Destrua todas as pedras. Use a flecha sem se mexer para facilitar
	2	Destrua todas as pedras enquanto enfrenta o inimigo
	3	Destrua todas as pedras e derrote o inimigo
Castelo	1	Derrote o inimigo antes que o parceiro seja nocauteado
	2	Derrote Sesshomaru com um golpe do parceiro
	3	Proteja o parceiro de Kagura. Use a corrida com soco fraco para imobilizar o oponente
Templo	1	Derrote o inimigo em 30 segundos
	2	Derrote três inimigos
	3	Derrote três inimigos e Kagura. Se estiver muito lento, aumente o nível de sua velocidade antes
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis
	2	Encha a barra de Ki ao nível máximo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

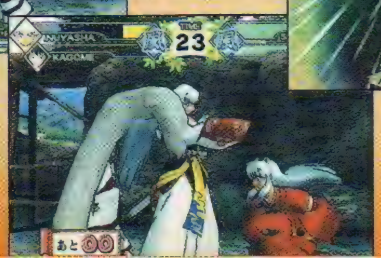
Detonado

Inuyasha: Feudal Combat

Kagome

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Acerte cinco vezes a flecha
	2	Acerte a flecha brilhante (segure o botão) cinco vezes em Sesshomaru. Use a formação da montanha.
	3	Acerte a flecha brilhante (segure o botão) cinco vezes em Kagura e derrote-a)
Floresta	1	Derrote o inimigo
	2	Derrote três inimigos
	3	Derrote três inimigos e Kagura. Tente posicionar os inimigos entre Kagome e Kagura
Rochedo	1	Destrua todas as pedras do cenário, inclusive os que estão suspensos
	2	Destrua todas as pedras do cenário, enquanto luta contra inimigos. Use as flechas, de preferência
	3	Destrua todas as pedras do cenário e derrote Kohaku e Koga. Enquanto não destruir todas as pedras, a mira automática não funcionará
Castelo	1	Sobreviva a Kagura e Kohaku por 30 segundos. Cuidado para que o telhado não caia sobre o seu personagem ou nos inimigos. Não derrote os oponentes
	2	Acerte três vezes os golpes combinados em Koga
	3	Derrote o Inuyasha modificado, que só perde energia enquanto estiver no ar. Use a formação do vento e golpes de ignição
Templo	1	Derrote Sesshomaru e Kagura antes que o parceiro seja nocauteado
	2	Derrote Sesshomaru com um golpe do parceiro
	3	Defenda o parceiro, que está quase sem energia. Use a formação do vento e fique dando voltas pela instalação do centro. Inimigo: Koga.
Castelo de Naraku	1	Derrote Bankotsu e Kagura
	2	Derrote Sesshomaru, que enche a energia com o tempo. Não deixe-o se defender.
	3	Derrote Naraku, que enche a energia com o tempo, com um golpe especial





Inuyasha

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Use o arremesso e derrote o inimigo
	2	Use três vezes os golpes combinados
	3	Derrote o Sesshomaru, que só perde ener quando estiver no ar. Use golpes de igniç
Floresta	1	Encha a barra de Ki em três vezes
	2	Encha a barra de Ki até o nível 9, o máxir
	3	Encha a barra de Ki ao máximo e derrote oponente
Rochedo	1	Destrua todas as pedras do cenário, inclu os que estão suspensos
	2	Destrua todas as pedras do cenário, enqu luta contra Sesshomaru e Kagura
	3	Destrua todas as pedras do cenário e der Sesshomaru e Kagura
Castelo	1	Derrote o inimigo antes que seu parceiro nocauteado
	2	Derrote o inimigo com um golpe do parce
	3	Defenda o parceiro, que está quase sem energia. Use a formação do vento e fique dando voltas pela instalação do centro. Inimigos: Koga e parceiro.
Templo	1	Destrua a centopéia
	2	Destrua a centopéia enquanto luta contra inimigos
	3	Derrote o oponente sem perder energia p a centopéia
Castelo de Naraku	1	Derrote Kagura e Kohaku
	2	Derrote Bankotsu, que enche a energia c tempo. Não o deixe se defender
	3	Derrote Naraku, que enche a energia com tempo, com um golpe especial

Kagura

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Sobreviva a Koga e kagome por 30 segur Não derrote os oponentes
	2	Acerte os golpes combinados em Kikyo t vezes
	3	Derrote Inuyasha, que só perde energia s estiver no ar
Floresta	1	Derrote Sesshomaru em 30 segundos
	2	Derrote Kohaku e Sango
	3	Consiga cinco vitórias consecutivas
Rochedo	1	Derrube a flecha de Kagome com golpe f três vezes em 60 segundos
	2	Derrube a flecha de Kagome com o leque 30 segundos. A flecha chegará até a grar da frente; use a corrida com dois golpes fracos nesse lugar para derrubar a flecha
	3	Derrube cinco flechas de Kikyo em 30 segundos com o leque
Castelo	1	Derrote Koga sem derrubar o teto
	2	Derrote Miroku e Sango sem derrubar o t
	3	Derrube o teto no inimigo e vença o com O tempo é de 15 segundos
Templo	1	Derrote a centopéia
	2	Derrote a centopéia enquanto luta com Ka
	3	Derrote o inimigo sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Derrote Inuyasha somente com a formaç do vento
	2	Derrote o inimigo somente com a formaç do fogo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia co tempo, com um golpe especial

Miroku

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote Inuyasha e Koga
	2	Acerte três vezes os golpes combinados em Kagura
	3	Derrote Sesshomaru, que só perde energia enquanto estiver no ar. Use a formação do vento e golpes de ignição
Floresta	1	Derrote Sesshomaru e Kohaku antes que o parceiro seja nocauteado
	2	Derrote Sesshomaru com um golpe do parceiro
	3	Proteja o parceiro. Use os selos e impeça o movimento de Koga
Rochedo	1	Desvie das flechas de Kikyo e destrua todas as pedras
	2	Desvie das flechas de Kagome e destrua todas as pedras
	3	Desvie das flechas de Kikyo e Kagome e destrua todas as pedras. Use o escudo para impedir as flechas e detone a sustentação
Castelo	1	Derrote Kagome sem destruir o teto
	2	Derrote Sesshomaru e Koga sem destruir o teto
	3	Derrote o inimigo aleatório derrubando o teto sobre ele
Templo	1	Derrote a centopéia em 15 segundos
	2	Derrote a centopéia em 60 segundos enquanto desvia de Sango
	3	Derrote Inuyasha modificado sem perder energia para a centopéia
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis enquanto luta com Kohaku
	2	Encha a barra de Ki ao máximo enquanto luta contra Kagura e Kohaku
	3	Derrote Naraku, que enche energia com o tempo, com um golpe especial

Kohaku

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Agarre o inimigo, acerte-o e derrote-o
	2	Corra, faça um golpe forte e acerte um combo no inimigo lançado. Faça isso 12 vezes vezes
	3	Corra, faça um golpe forte e acerte um combo no inimigo lançado. Faça isso 12 vezes
Floresta	1	Derrote os inimigos
	2	Acerte os golpes combinados três vezes
	3	Obtenha cinco vitórias consecutivas
Rochedo	1	Destrua todas as pedras
	2	Destrua todas as pedras enquanto enfrenta o inimigo
	3	Destrua todas as pedras e derrote os Inuyasha e Kagome
Castelo	1	Derrote o inimigo antes que seu parceiro seja nocauteado
	2	Derrote o inimigo com um golpe do parceiro
	3	Proteja seu parceiro de Kagura
Templo	1	Derrote a centopéia
	2	Derrote a centopéia enquanto enfrenta Kikyo
	3	Derrote o inimigo sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Derrube as flechas brilhantes de Kikyo com o golpe forte. Faça isso cinco vezes em 30 segundos
	2	Derrote Bankotsu, que recupera energia com o tempo. Não deixe o inimigo se defender
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Shippo

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote Koga somente com a formação do fogo
	2	Derrote Inuyasha somente com a formação do vento
	3	Derrote Sesshomaru e Kagura somente com a formação da floresta
Floresta	1	Derrote Koga antes que o parceiro seja nocauteado
	2	Derrote Sesshomaru e Kagura com um golpe combinado
	3	Proteja o parceiro. Fuja de Bankotsu em círculo
Rochedo	1	Destrua todas as pedras
	2	Destrua todas as pedras enquanto luta contra Sesshomaru. Use a formação do fogo para facilitar
	3	Destrua todas as pedras e derrote Sesshomaru e Kagura
Castelo	1	Derrote inuyasha e Sango
	2	Acerte o golpe combinado em Inuyasha três vezes
	3	Consiga cinco vitórias consecutivas
Templo	1	Derrote a centopéia
	2	Derrote a centopéia enquanto luta contra Inuyasha modificado
	3	Derrote Koga sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis enquanto luta contra Kohaku
	2	Encha a barra de Ki ao máximo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Sango

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote Miroku em 30 segundos
	2	Derrote Koga e Shippo
	3	Vença cinco vezes de forma consecutiva
Floresta	1	Derrote três inimigos. O bumerangue não os acerta
	2	Derrote cinco inimigos
	3	Derrote cinco inimigos e Kagura. Coloque os inimigos entre Sango e Kagura
Rochedo	1	Destrua todas as pedras
	2	Destrua todas as pedras jogando o bumerangue, com o botão X. Tente acertar na ida e na volta do projétil
	3	Destrua todas as pedras e derrota Kagura e Kohaku
Castelo	1	Derrote Kagura sem derrubar o teto
	2	Derrote Inuyasha e Koga sem derrubar o teto
	3	Derrote o inimigo aleatório derrubando o teto sobre ele
Templo	1	Derrote a centopéia
	2	Derrote a centopéia enquanto luta contra Kagura
	3	Derrote o inimigo sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis enquanto luta contra Sesshomaru
	2	Derrote Kohaku, que recupera energia com o tempo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Inuyasha: Feudal Combat

Sesshomaru

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote três inimigos. Use a golpe forte
	2	Derrote cinco inimigos. Tente juntar um grupo e acertar o golpe forte
	3	Derrote cinco inimigos e Kagura
Floresta	1	Derrube as flechas de Kikyo três vezes no tempo de 60 segundos. Use o golpe rápido
	2	Derrube as flechas de Kagome cinco vezes no tempo de 60 segundos. Os tiros são rápidos. Use o reflexo
	3	Derrube as flechas de Kikyo dez vezes no tempo de 30 segundos
Rochedo	1	Destrua as pedras enquanto desvia das flechas de Kagome
	2	Destrua as pedras enquanto desvia das flechas de Kikyo
	3	Destrua as pedras enquanto desvia das pedras de Kikyo e Kagome. Tente usar as flechas para destruir as pedras
Castelo	1	Derrote Kohaku sem destruir do telhado
	2	Derrote Kagome e Kikyo sem destruir o telhado
	3	Derrube o telhado em Kikyo e Kagome e derrote Kagura e Kikyo
Templo	1	Derrote Inuyasha modificado antes que o parceiro seja nocauteado
	2	Derrote Koga e Inuyasha
	3	Obtenha cinco vitórias consecutivas
Castelo de Naraku	1	Acerte o golpe combinado três vezes em Inuyasha
	2	Derrote Inuyasha, que recupera energia com o tempo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Koga

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote três inimigos em 60 segundos
	2	Derrote cinco inimigos em 30 segundos
	3	Derrote cinco inimigos e Kagura em 90 segundos
Floresta	1	Arremesse Inuyasha, acerte-o e derrote-o
	2	Encha a barra de Ki ao nível máximo
	3	Derrote o inimigo, que só perde energia quando estiver no ar
Rochedo	1	Destrua todas as pedras em 60 segundos
	2	Destrua todas as pedras enquanto luta contra Sango e Kohaku
	3	Destrua todas as pedras e derrote Inuyash Kikyo
Castelo	1	Derrote Kagome sem destruir o telhado
	2	Derrote Kagome e Inuyasha sem destruir telhado
	3	Derrube o telhado no inimigo e vença combate
Templo	1	Derrote a centopéia em 15 segundos
	2	Derrote a centopéia enquanto enfrenta Kohaku
	3	Derrote o inimigo sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Acerte o golpe combinado em Inuyasha t vezes. Use a formação da montanha
	2	Derrote o inimigo, que recupera energia o tempo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia co tempo, com um golpe especial

Bankotsu

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrube a flecha de Kikyo três vezes em segundos
	2	Derrube a flecha de Kagome cinco vezes 60 segundos
	3	Derrube a flecha de Kikyo dez vezes em segundos
Floresta	1	Acerte o golpe Banryusen (pule e use o g forte) três vezes
	2	Acerte o golpe Banryusen cinco vezes
	3	Acerte o golpe Banryusen cinco vezes e derrote os inimigos
Rochedo	1	Destrua todas as pedras em 30 segundos Use o golpe forte
	2	Destrua todas as pedras em 15 segundos
	3	Destrua todas as pedras e derrote os inimigos em 30 segundos
Castelo	1	Derrote Miroku sem derrubar o teto
	2	Derrote Kagome e Koga sem derrubar o
	3	Derrube o teto no inimigo e vença o combate
Templo	1	Derrote o inimigo em 30 segundos
	2	Derrote os inimigos
	3	Obtenha cinco vitórias consecutivas
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis em 30 segundos
	2	Derrote Naraku, que recupera energia co tempo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia co tempo, com um golpe especial

Naraku

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote o inimigo em 60 segundos
	2	Acerte os golpes combinados três vezes
	3	Derrote o inimigo, que só perde energia quando estiver no ar
Floresta	1	Escape de todas as flechas de Kagome e Kikyo por 15 segundos. Tente usar o golpe forte no ar para se esconder
	2	Derrube a flecha de Kagome três vezes em 30 segundos. O golpe rápido durante a corrida é um bom golpe para derrubar a flecha. Cuidado com as árvores também
	3	Derrube a flecha brilhante de Kagome cinco vezes em 30 segundos
Rochedo	1	Destrua todas as pedras
	2	Destrua todas as pedras enquanto enfrenta o Kikyo e Inuyasha da Lua Nova
	3	Destrua todas as pedras e derrote os Sesshomaru e Inuyasha modificado
Castelo	1	Derrote Koga antes que seu parceiro seja nocauteado
	2	Derrote o inimigo com um golpe do parceiro
	3	Proteja seu parceiro. Use a formação da montanha e quando o oponente usar o arremesso, golpeie
Templo	1	Agarre Miroku, acerte-o e derrote-o
	2	Derrote os inimigos
	3	Obtenha cinco vitórias consecutivas
Castelo de Naraku	1	Obtenha três vitórias consecutivas contra a dupla inimiga
	2	Derrote Sesshomaru, que recupera energia com o tempo
	3	Derrote Inuyasha, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Inuyasha da Lua Nova

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrote o inimigo antes que seu parceiro seja nocauteado. Tempo: 60 segundos
	2	Derrote o inimigo com um golpe do parceiro
	3	Proteja o parceiro de Koga por 15 segundos
Floresta	1	Sobreviva a Sango e Miroku por 30 segundos
	2	Acerte o golpe combinado três vezes em 60 segundos
	3	Derrote Kohaku, que só perde energia quando estiver no ar, em 60 segundos
Rochedo	1	Destrua todas as pedras em 60 segundos
	2	Destrua todas as pedras enquanto enfrenta o inimigo, em 60 segundos
	3	Destrua todas as pedras e derrote Inuyasha em 60 segundos
Castelo	1	Derrote o inimigo sem derrubar o teto, em 30 segundos
	2	Derrote o inimigo sem derrubar o teto, em 30 segundos
	3	Derrube o teto no inimigo e vença o combate, em 15 segundos
Templo	1	Derrote a centopéia em 15 segundos
	2	Derrote a centopéia enquanto enfrenta Kagura em 30 segundos
	3	Derrote Koga sem ser ferido pela centopéia em 60 segundos
Castelo de Naraku	1	Derrube a flecha de Kikyo cinco vezes em 60 segundos
	2	Derrote Bankotsu, que recupera energia com o tempo
	3	Derrote Naraku, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Inuyasha modificado

Localidade	Nível	Missão
Campo	1	Derrube a flecha de Kikyo três vezes em 60 segundos
	2	Derrube a flecha de Kagome cinco vezes em 60 segundos
	3	Derrube a flecha de Kikyo dez vezes em 30 segundos
Floresta	1	Derrote o inimigo em 30 segundos
	2	Derrote os inimigos em 60 segundos
	3	Obtenha cinco vitórias consecutivas
Rochedo	1	Derrote três inimigos. Corra e acerte quatro golpes fortes
	2	Derrote cinco inimigos
	3	Derrote cinco inimigos e Kagura
Castelo	1	Agarre o inimigo, acerte-o e derrote-o
	2	Acerte os golpes combinados três vezes
	3	Derrote o inimigo, que só perde energia quando estiver no ar. Corra e acerte quatro golpes fortes
Templo	1	Derrote a centopéia em 15 segundos
	2	Derrote a centopéia enquanto enfrenta o inimigo
	3	Derrote o inimigo sem ser ferido pela centopéia
Castelo de Naraku	1	Encha a barra de Ki em três níveis
	2	Derrote o inimigo, que recupera energia com o tempo
	3	Derrote Sesshomaru, que recupera energia com o tempo, com um golpe especial

Por Baby Betinho

Senguku Basara

Depois de trazer jogos originalíssimos ultimamente, como Viewtiful Joe, Killer 7 e reinventar Resident Evil, a Capcom não resistiu a uma imitação. De olho no sucesso de Dynasty Warriors, da Koei, a empresa de Osaka também resolveu ter o jogo de ação e combates contra exércitos. É verdade que foi uma cópia bem feita, e com alguma identidade dessa empresa que é quase uma especialista em games de ação. Como em Dynasty Warriors, o jogador terá a disposição uma série de generais, cujo grupo pode aumentar conforme o decorrer do jogo. E lutará contra uma grande quantidade inimigos de uma só vez. Mas, se é para ser exagerado, a companhia resolveu chutar o balde. Logo na demonstração, os personagens são mostrados como super-heróis, como um Goku de Dragon Ball Z, detonando uma grande quantidade de inimigos de uma só vez. E isso acontece durante o jogo, pelo menos na dificuldade normal. Os generais têm combos, dois golpes fortes e um especial, que pode ser usado quando a barra Basara está cheia. Durante as fases, além dos inimigos comuns, há diversos líderes e um chefe. Muitos itens podem ser obtidos com esses inimigos, além de outros em baús mais escondidos. Algumas fases podem ter missões, não-obrigatórias, que conferem bônus no final da fase, que onde se contabiliza itens ganhos e a experiência, o que torna seu general mai forte. Os itens incluem novas armas, ou equipamentos de níveis mais elevados. Comparando com Dynasty Warriors Sengoku Basara quase não tem elementos de estratégia. as fases são mais curtas, o que evita o desgaste de lutas repetitivas, inevitável nesse tipo de jogo. A quantidade inimigos por tela é bastante grande, mas não deixa o jog lento. Sengoku Basara terá o nome de Devil Kings nos EU

Sengoku Basara

Capcom
Ação
1 jogador

8.5

Controle 8.5

Os controles são simples como devem ser, com ótima resposta. Apenas o controle de visão ficou um pouco confuso.

Diversão 8.5

Os combates são furiosos, os mapas têm tamanhos adequados e a dificuldade é equilibrada. E há diversos personagens.

Gráfico 8.0

Os cenários parecem meio desertos, quando todos os inimigos são derrotados. Os modelos são um pouco simples, mas não há lentidão.

Som 8.5

A trilha musical lembra os filmes japoneses sobre o período medieval e os efeitos sonoros são cristalinos.

Cover - *Por Lord Mathias*

Depois que Dynasty Warriors fez sucesso está todo mundo tentando tirar uma casquinha. A Capcom copiou bem, mas cadê a originalidade?

COMANDOS

A PÉ

□	Golpe normal (faz combo)
△	Golpe especial
○	Golpe Basara (gasta 100% do medidor)
X	Pulo/Monta no cavalo/Retoma posição quando nocauteado
L1	Troca golpe especial
L2/R2/R3	Centraliza câmera
R1	Defesa (use direcional para desviar)

NO CAVALO

□	Golpe normal
△	Aceleração (gasta medidor)
○	Aceleração máxima (gasta 100% do medidor)
X	Desmonta do cavalo

MEDIDOR BASARA
O medidor enche mais rápido quanto o combo é maior. Com a energia vermelha, o medidor se enche com o tempo.

A DEFESA E A REPULSA
A defesa anula os golpes vindos de frente. Se conseguir se defender no exato momento do ataque, conseguirá fazer a repulsa e deixar o oponente aberto a ataques.

CONSEGUINDO ITENS
No começo tente fases com bastantes baús. Depois, quando estiver mais forte, use item de Time Attack na dificuldade Extreme para conseguir baús de luxo e bons itens.

OS NÍVEIS DE DIFICULDADE
Os níveis de dificuldades Quanto mais difícil, maior o multiplicador. No Hard, o bônus é de 30% e o Extreme, de 50%. Quanto mais difícil, maiores as chances de conseguir melhores itens. Na dificuldade aleatória, o nível muda a cada partida e um sorteio define qual a qualidade dos itens. Termine o jogo no Hard para liberar a Extreme, em que se consegue a arma mais forte. A dificuldade aleatória surge quando se termina o jogo com todos os personagens.

LIBERANDO AS FASES NO MODO DE BATALHA LIVRE
Para combater no modo de batalha livre (segunda opção no menu), termine a fase correspondente no modo de história. Lute com diversos generais para acessar os diversos territórios. Uma vez liberado a fase, qualquer um dos guerreiros poderá acessá-la no modo de batalha livre.

LIBERANDO OS PERSONAGENS
Termine com cada um dos lutadores para liberar mais guerreiros. Alguns precisam que sejam terminados com dois ou três guerreiros. O gigante é liberado quando terminar com todos os personagens. Quando terminar com o gigante, será possível escolher todas as fases no modo de batalha livre, além de liberar o nível de dificuldade aleatório.

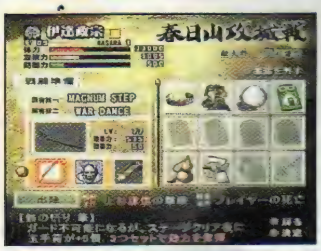
LEVEL DE GUERREIROS
Conforme se ganha level, os lutadores ficarão mais fortes. Chegando a determinados níveis, ganharão masi golpes especiais. No nível 19, ganha um novo estoque de barra Basara e no nível 30, a barra de energia praticamente dobra.

AUMENTANDO O LEVEL
A primeira fase do modo de batalha livre é uma ótima fase para ganhar experiência. Enfrente os quatro defensores e leve itens que aumentam o ganho de experiência. Fases em que saem inimigos infinitamente pelos portões também são bons para aumentar o level.

Detonado

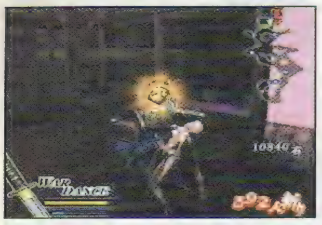
Sengoku Basara

A War Dance de Date Masamune é um dos melhores golpes do personagem.

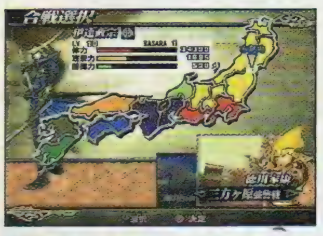


O pincel permite ganhar mais cinco tesouros depois de terminar a fase. O efeito melhora se todos os três slots forem ocupados pelo pincel. Isso também vale para a máscara.

Contra os inimigos com bombas, ou mate-os rapidamente, ou fuja.



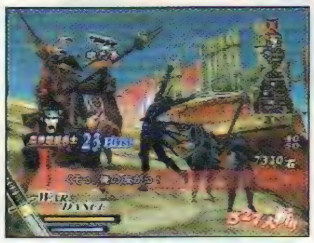
Contra a maioria dos chefões, use o especial para tirar sua energia. Enfrente os outros inimigos para ganhar a barra Basara. Ou use a War Dance.



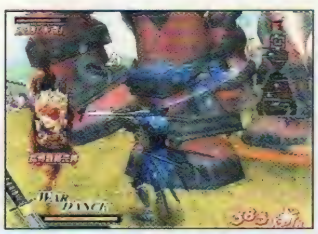
Dependendo da região escolhida para atacar, os chefes podem variar, mesmo com o mesmo personagem.

Nesta fase, tente derrotar o gigante Tadakatsu Honda para ganhar um bônus no final da fase. Mas ele é bem difícil.

Aqui, ganha um bônus ao encontrar o chefe antes que ele chegue ao seu destino.

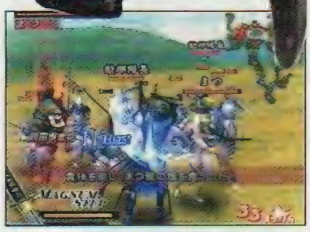


Na fase da fortaleza, derrote o canhoneiro para ganhar o bônus.



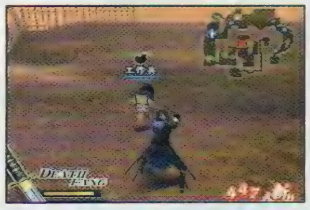
Mande especiais na perna para derrotar esssa máquinas. Mas não passe por baixo dela.

Tente derrotar o máximo de chefes para ganhar mais itens no final. Algumas caixas também guardam tesouros.



Os inimigos importantes têm nome destacado. Eles podem deixar cair de simples itens de cura até tesouros raros.

Use o especial Basara no meio da confusão para conseguir com alguma facilidade mais de cem hits.



Aqui, proteja os homens-bomba, que explodirão o portão. Deixe a maioria dos inimigos já mortos.

Aqui, enfrente todos esses inimigos para, no final, ganhar muitos itens.

Cuidado com os tiros dessa inimiga, gira por trás e acerte lhe a War Dance.

Acerte a War Dance, e quando puder, mande especiais para derrotar Nobunaga.

Esses inimigos carregam itens de cura ou de recuperação de barra Basara.

A Death Fang faz voar os oponentes. Mande um combo aéreo.

Procure por essas caixas em todos os cantos. Alguns escondem itens secretos.

Depois do especial é possível usam um pouco da War Dance mesmo que não tenha o golpe

As armas

A quarta e quinta armas se conseguem mais facilmente no nível Hard e a seta, no Extreme. Mas a maneira mais garantida é jogar no nível aleatório e torcer para sair a melhor classificação na hora de abrir os baús. Os dados das espadas são para o nível 99. As armas das trevas geralmente consomem energia a cada golpe, mas recupera se conseguir acertar os oponentes. O nome dos personagens obedecem à versão japonesa e estão na ordem em que aparecem no menu.

Masamune Date

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trovão	895	1
4	-	695	1985
5	Trovão	1295	943
6	Trovão	1495	1495

Yukimura Sanada

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Fogo	895	1
4	-	695	1985
5	Fogo	1295	943
6	Fogo	1495	1495

Nobinaga Oda

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trevas	895	100
4	-	695	1985
5	Trevas	1295	745
6	-	4	1495

Nouhime

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	525	35
2	-	595	50
3	Fogo	795	239
4	-	695	1985
5	Fogo	5	893
6	-	1195	1295

Shingen Takeda

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Fogo	895	1
4	-	695	2005
5	Fogo	1295	1438
6	-	1495	500

Kenshin Uesugi

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Gelo	895	1
4	-	695	1985
5	Gelo	1295	943
6	-	1293	1500

Ranmaru Mori

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trovão	895	1
4	-	695	1985
5	Trovão	1295	943
6	-	1090	1090

Itsuki

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Gelo	895	1
4	-	695	1985
5	Gelo	1495	943
6	-	1797	1797

Sasuke Sarutobi

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trevas	895	1
4	-	795	1886
5	Trevas	1395	844
6	-	1695	1198

Hidemitsu Aketi

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trevas	895	1
4	-	695	1985
5	Trevas	1295	646
6	Trevas	1698	698

Xavier

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Fogo	5	1
4	-	795	1985
5	Fogo	1605	943
6	-	1193	1393

Yoshihiro Shimazu

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trovão	895	1
4	-	695	1885
5	Trovão	1805	5
6	-	1193	1000

Tadakatsu Honda

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trovão	895	1
4	-	695	1805
5	Trovão	1705	1093
6	-	1705	1000

Matsu

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Gelo	895	1
4	-	795	1885
5	Gelo	1494	744
6	-	1594	1000

Kasuga

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Trevas	895	1
4	-	795	1886
5	Trevas	1295	844
6	-	1292	1500

Toshiie Maeda

Arma	Elemento	Ataque	Defesa
1	-	540	25
2	-	645	50
3	Fogo	895	1
4	-	695	1985
5	Fogo	1295	1042
6	-	1595	5

Detonado

Sengoku Basara

Os itens

Os objetos se referem a linha e a coluna mostrada na tela de escolha de itens quando antes de começar os combates. O nível máximo é 99. A dificuldade indica o nível em que se consegue obter o item.

Linha	Coluna	Dificuldade	Observação
1	1	Todos	Aumenta o ataque
	2	Todos	Aumenta a defesa
	3	Todos	Aumenta a energia
	4	Todos	Aumenta a recuperação de energia pelos itens
2	1	Normal e Hard	Evita ataques do fogo
	2	Normal e Hard	Evita ataques do trovão
	3	Normal e Hard	Evita ataques do gelo
	4	Normal e Hard	Evita que o inimigo recupere energia com ataque das trevas
3	1	Normal	Começa a fase com medidor cheio
	2	Normal e Hard	Destróis escudos com um golpe
	3	Normal e Hard	Não fica tonto
	4	Normal	Aumenta um pouco quantidade de experiência
4	1	Normal e Hard	Muda a música de fundo
	2	Todos	Aumenta a velocidade de preenchimento do medidor
	3	Normal e Hard	Aumenta a velocidade do cavalo
	4	Hard e Extreme	Permite Time Attack. Ganha três baús de luxo em caso de sucesso
5	1	Normal	Aumenta os danos aos soldados
	2	Normal	Aumenta os danos aos atiradores e arqueiros
	3	Normal	Aumenta os danos aos homens-bomba
	4	Normal	Aumenta os danos aos ninjas
6	1	Normal	Aumenta os danos aos cavalos de madeira
	2	Normal	Aumenta os danos aos guerreiros de maça
	3	Normal	Aumenta os danos aos guerreiros de pilar
	4	Normal e Hard	Aumenta os danos aos generais
7	1	Todos	Arremessa os inimigos para longe
	2	Normal	Experiência bônus: 500
	3	Normal e Hard	Experiência bônus: 1.000
	4	Todos	Experiência bônus: 2.000
8	1	Todos	Yukimura recebe apoio de Shingen quando em perigo
	2	Normal	Aumenta a velocidade. Equipe-se com as três partes
	3	Normal e Hard	Aumenta a velocidade. Equipe-se com as três partes
	4	Todos	Aumenta a velocidade. Equipe-se com as três partes
9	1	Todos	Aumenta o poder de contra-golpear
	2	Normal	Ataque 50% mais poderoso, mas perderá função de defesa. Equipe-se das três partes
	3	Normal e Hard	Ataque 50% mais poderoso, mas perderá função de defesa. Equipe-se das três partes
	4	Todos	Ataque 50% mais poderoso, mas perderá função de defesa. Equipe-se das três partes
10	1	Hard e Extreme	Masamune fica sempre com seis espadas
	2	Normal	Cinco baús a mais no final, mas perderá função de defesa. Equipe-se com as três partes
	3	Normal e Hard	Cinco baús a mais no final, mas perderá função de defesa. Equipe-se com as três partes
	4	Todos	Cinco baús a mais no final, mas perderá função de defesa. Equipe-se com as três partes
11	1	Normal e Hard	Aliados o incentivam
	2	Normal e Hard	O ataque fica quatro vezes mais poderoso, mas energia gasta com tempo. Equipe-se com as três parte
	3	Todos	O ataque fica quatro vezes mais poderoso, mas energia gasta com tempo. Equipe-se com as três parte
	4	Hard e Extreme	O ataque fica quatro vezes mais poderoso, mas energia gasta com tempo. Equipe-se com as três parte
12	1	Todos	Itsuki fica sem seu martelo
	2	Normal e Hard	O ataque fica duas vezes mais poderoso, mas defesa baixa para metade. Equipe-se com as três part
	3	Todos	O ataque fica duas vezes mais poderoso, mas defesa baixa para metade. Equipe-se com as três part
	4	Hard e Extreme	O ataque fica duas vezes mais poderoso, mas defesa baixa para metade. Equipe-se com as três part
13	1	Normal e Hard	Fica mais fácil fazer combos
	2	Hard e Extreme	Fica mais fácil quebrar a defesa inimiga
	3	Hard e Extreme	Generais perdem força, inimigos normais ganham poder
	4	Todos	Medidor enche três vezes mais rápido quando sofrer danos
14	1	Hard e Extreme	A probabilidade de aparecer baús luxo aumenta
	2	Normal e Hard	Ganha-se 30 mil pontos de experiência, mas sofre danos gigantescos. Equipe-se com as três partes
	3	Todos	Ganha-se 30 mil pontos de experiên mas sofre danos gigantescos. Equi se com as três partes
	4	Hard e Extreme	Ganha-se 30 mil pontos de experiência, mas sofre danos gigantescos. Equipe-se com as três partes
15	1	Todos	Ganha-se 3 mil pontos de experiência derrotando mais de de inimigos com nomes
	2	Normal e Hard	Ganha-se três baús de luxo ao terminar a fase, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se com a três partes
	3	Todos	Ganha-se três baús de luxo ao terminar a fase, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se com a três partes
	4	Hard e Extreme	Ganha-se três baús de luxo ao terminar a fase, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se com a três partes

16	1	Todos	Inimigos tonteiam mais fácil
	2	Normal e Hard	Ataque dobra, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se das três partes
	3	Todos	Ataque dobra, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se das três partes
	4	Hard e Extreme	Ataque dobra, mas não poderá recuperar energia. Equipe-se das três partes
17	1	Extreme	Permite atacar os companheiros
	2	Extreme	Recupera energia com o tempo
	3	Extreme	Ataques críticos saem com mais facilidade
	4	Extreme	Ganha-se um baú de luxo
18	1	Extreme	Permite usar golpes de medidor usando a energia vital
	2	Extreme	Ganha-se cinco baús de luxo ao terminar a fase, mas sofre danos gigantescos. Equipe-se com as três partes
	3	Extreme	Ganha-se cinco baús de luxo ao terminar a fase, mas sofre danos gigantescos. Equipe-se com as três partes
	4	Extreme	Ganha-se cinco baús de luxo ao terminar a fase, mas sofre danos gigantescos. Equipe-se com as três partes
19	1	Extreme	Inimigos desmaiam
	2	Normal e Hard	Permite ressuscitar uma vez. Equipe-se com as três partes
	3	Todos	Permite ressuscitar uma vez. Equipe-se com as três partes
	4	Hard e Extreme	Permite ressuscitar uma vez. Equipe-se com as três partes
20	1	Hard e Extreme	Permite soltar tiros com Tadakatsu
	2	Extreme	Medidor infinito. Equipe-se com as três partes
	3	Extreme	Medidor infinito. Equipe-se com as três partes
	4	Extreme	Medidor infinito. Equipe-se com as três partes

As fases

As fases do modo de história podem variar conforme a situação de cada um dos grupos. Em algumas pode haver missões alternativas, gerando um bônus especial no final do estágio. O Time Attack é acionado usando um item especial. Veja na seção de itens. As fases seguem a ordem do modo de batalha livre.

Fase 1

Inimigos fortes: capitães e defensores dos pontos estratégicos
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, soldados com escudo
Bônus especial: derrote todos os quatro defensores dos pontos estratégicos e ganhe 4 mil de experiência
Número de baús: 6

Proteja o portão por quatro minutos, caso contrário será fim de jogo. Há baús nas pontas das localidades em forma de "M". Nas pontas há quatro defensores. No minuto final, vêm inimigos dos quatro portões, com quem poderá conseguir mais quatro baús. Acerte os soldados compilares que tentam arrobar o portão. Essa é uma boa fase para conseguir nível no início, por ser relativamente fácil.

Fase 2

Chefe: Itsuki (duas batalhas)
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, homens-bomba, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: nenhum
Número de baús: 12

Sem grandes dificuldades. Se quiser apenas conseguir baús, basta derrotar os inimigos com nomes, mas ignore os novos oponentes que aparecem depois da tempestade.

Time Attack: 5min45
Tente derrotar Itsuki o mais rápido possível.

Fase 3

Chefe: Kenshin Uesugi
General: Kasuga (duas batalhas)
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: nenhum
Número de baús: 12

Na segunda batalha com Kasuga, veja a sombra e pule para destruir as pipas. Alguns personagens não conseguem alcançá-las. É possível encurralar Kasuga num canto e terminar a batalha mais rapidamente. Seu ataque de fogo é invencível, portanto, fuja. Para derrotar Kenshin, extermine os ninjas primeiro. Depois, espere-o guardar a espada depois de um ataque e use a sua seqüência mais forte.

Time Attack: 6min30
A fase requer um personagem rápido e com ataques fortes, para lidar com as três batalhas com os chefes. Matsu ou Yukimura é uma boa pedida. É necessário pelo menos 1min30 após derrotar Kasuga pela segunda vez.

Detonado

Sengoku Basara

Fase 4

Chefe: Masamune Date (duas batalhas)
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, soldados com escudo
Bônus especial: derrote Masamune antes que chegue na parte final e ganhe 3 mil de experiência
Número de baús: 15

A fase é bastante linear. Caso queira realizar a missão alternativa, use o item que permite cavalgar com mais rapidez. Em lugares com inimigos mais problemáticos use o poder Basara ou lute a pé, assim o cavalo fica protegido. Caso acerte Masamune, ele cairá e começará a segunda batalha.

Time Attack: 3min30
Use o item para aumentar a velocidade da cavalgada, o relógio do Time Attack e o item que aumenta as chances de conseguir baús de luxo. Derrote Masamune, use o cavalo e alcance o chefe. Com nível alto, é possível terminar em até dois minutos.

Fase 5

Chefe: Ujimasa Hojo
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, atiradores de rochas, soldados com escudo
Bônus especial: mil pontos ao explodir o portão
Número de baús: 14

Quando aparecem seus homens-bomba, derrote a maioria dos inimigos que estão no caminho para facilitar chamar seu companheiro sem perigo de se machucar. Há uma longa ponte com guerreiros com maça e pilares, onde tem três baús.

Time Attack: 7min30
A fase é um tanto trabalhosa, mas o tempo é bastante generoso.

Fase 6

Chefe: Shingen Takeda
Generais: Yukimura Sanada e Sasuke Sarutobi
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, atiradores de rochas, ninja, cavaleiros, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, soldados com escudo
Bônus especial: derrote os mensageiros e ganhe mil pontos
Número de baús: 12

Use espadas com defesa alta para enfrentar Yukimura. Ao derrotá-lo começa a missão para derrotar os mensageiros. Dependendo do personagem será necessário usar o item que aumenta velocidade. Vá pelo caminho da esquerda e acabe com o primeiro. Onde os dois outros se encontrarem, derrote-os.

Time Attack: 4min00
Vá pelo caminho da esquerda, ignore Sasuke e siga direto para o chefe. Tente derrotá-lo com os cerca de 2min30 restantes.

Fase 7

Chefe: Shingen Takeda
Generais: Yukimura Sanada e Sasuke Sarutobi
Inimigos: soldados rasos, cavaleiros, ninja, arqueiros, guerreiros com maça, homens-bomba, atiradores de rochas,
Bônus especial: derrote os generais e ganhe 2 mil de bônus
Número de baús: 13

No começo, proteja o seu forte da cavalaria inimiga. Derrote os pontos amarelos quando eles estiverem parados. Use o deslocamento normal ou o desvio para fugir do ataque dos cavaleiros. Passada essa parte, siga para derrotar o chefe.

Time Attack: 2min50
Ignore a missão de proteção e use o caminho da direita para chegar ao chefe com cerca de 1min30 de sobra.

Fase 8

Chefe: Ieyasu Tokugawa
General: Tadakatsu Honda
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, homens-bomba, atiradores de rochas, soldados com escudo, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, ninja
Bônus especial: derrote Tadakatsu, o gigante, e ganhe 12 mil pontos
Número de baús: 12

Com nível alto é possível derrotar Tadakatsu. Alguns personagens, como Matsu, Shingen e Nouhime conseguem encurralar o gigante num canto. Quando estiver com trovão, ele estará invencível. Fuja e tente usar golpes Basara, derrotando alguns soldados. Mas não é obrigatório derrotar o general.

Time Attack: 4min50
Ignore Tadakatsu e chefe ao chefe com cerca de 2min30 de sobra. Se o gigante estiver por perto do chefe, fica mais complicado terminar no tempo estipulado.

Fase 9

Chefe: Toshiie Maeda
General: Matsu

Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, ninja, cavalos de madeira, soldad com escudo
Bônus especial: impeça a união do casal Maeda e ga 2 mil pontos
Número de baús: 13

Impeça que o casal se reún correndo a todo o vapor e pegando o caminho da dire Ignore os inimigos. Contra cavalo de madeira use golp Basara.

Time Attack: 3min30
Um minuto é suficiente pa chegar até Matsu. Se derro la fica mais fácil enfrentar chefe, mas, por outro lado, perde-se um pouco de tem

Fase 10

Chefe: Yoshimoto Imagaw
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, homens-bomba, ninja, atiradores de rocha guerreiros com maça, guerreiros com pilares, soldados com escudo
Bônus especial: nenhum
Número de baús: 12

No caminho da direita há cavalo. Se quiser preserva animal, lute desmontad Essa fase é ideal usar os itens q dão grande recompensa troca de gra perda de defesa.

Time Attack: 3min00
O manej do cav é esse para ch rapidamente ao chefe Mas o terreno é um pouco complexo. É necessário cerca de 1min30 para derro o chefe.

Fase 11

Chefe: Nobunaga Oda
General: Ranmaru Mori
General: Nouhime
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: derrote todos os defensores dos pontos estratégicos para ganhar 2 mil de experiência
Número de baús: 10

Essa fase não tem muitos segredos. A ordem dos chefes são Ranmaru, Nouhime e Nobunaga. Todos eles usam projéteis.

Time Attack: 6min30
Como há três chefes, não é das fases mais fáceis. Os três chefes precisarão ser derrotados em cerca de 5 minutos.

Fase 12

Chefe: Hidemitsu Aketi
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, atiradores de rochas, ninja, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: derrote o chefe antes que chegue no ponto marcado no mapa para ganhar 2 mil de experiência
Número de baús: 11

Caso queira realizar a missão alternativa pegue o cavalo que está atrás do seu exército e vá para o portão. Depois, tente impedir que o chefe chegue ao seu destino. Se quiser itens, deixe Hidemitsu chegar ao objetivo.

Time Attack: 2min45
Mesmo indo de encontro com o chefe com personagens velozes, sobram cerca de 1min20 para derrotá-lo. É um pouco difícil.

Fase 13

Chefe: Motonari Mouri
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, muitos homens-bomba, atiradores de rochas, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: nenhum
Número de baús: 11

Derrote os seis comparsas de Motonari para fazer surgir o chefe. Eles estão marcados com um ponto vermelho piscante no mapa. Comece com os inimigos do canto superior esquerdo, para depois derrotar os oponentes que estão atrás dos portões.

Time Attack: 4min30
Derrote os dois capitães da esquerda e um do centro. Depois, quando quebrar o primeiro portão derrote mais dois inimigos. Depois de exterminar o último, vá derrubar Motonari. Você terá cerca de 1min20 para isso.

Fase 14

Chefe: Mototika Tchousogabe
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, cavalos de madeira, soldados com escudo
Bônus especial: destrua o chefe da fortaleza por mil pontos
Número de baús: 12

Sem muitos segredos. Para fazer a missão alternativa, basta enfrentar o chefe da fortaleza. No confronto com o chefe, há um cavalo de madeira.

Time Attack: 5min00
Vá direto para o chefe e use os golpes Basara para acabar rapidamente com o cavalo de madeira. Depois, com cerca de 3 minutos sobrando, enfrente o chefe.

Fase 15

Chefe: Xavier
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, atiradores de rochas, ninja, cavalo de madeira, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, soldados com escudo
Bônus especial: nenhum
Número de baús: 13

Enfrente todos os inimigos importantes antes de chegar ao chefe. Nesse lugar, lute contra dois robôs e, depois, mas dois robôs.

Time Attack: 7min30
Essa fase é recomendada para ser feita no modo Time Attack, pois o tempo é bem generoso.

Fase 16

Chefe: Yoshihiro Shimazu
Inimigos: soldados rasos, atiradores, arqueiros, homens-bomba, atiradores de rochas, ninja, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, cavaleiros, soldados com escudo
Bônus especial: atraia Shimazu e ganhe 4 mil pontos
Número de baús: 15

Derrote rapidamente 16 líderes para ganhar o bônus especial. Comece com os inimigos da direita e depois siga em sentido horário a fase, indo pela caverna da esquerda e depois para o norte.

Time Attack: 6min00
Será precisa um personagem com boa velocidade para passar dessa fase. Tente matar mais líderes menos poderosos no caminho para preencher mais rapidamente a cota de 16 capitães mortos. Mas é um pouco difícil.

Fase 17

Chefe: Kenshin Uesugi (duas batalhas)
General: Kasuga
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, homens-bomba, atiradores de rochas, ninja, guerreiros com maça, guerreiros com pilares, cavaleiros, soldados com escudo
Bônus especial: derrote Kasuga para mil pontos extras
Número de baús: 12(14)

Nesta fase há uma ponte que só é alcançada com Kasuga ou Sasuke, usando seu vôo com a pipa. Depois de derrotar Kenshin pela primeira vez, Kasuga aparece. Use o cavalo para deslocar-se pela fase, mas cuidado para não matá-lo. Se estiver em apuros, desça do animal. Depois, enfrente Kenshin ao norte.

Time Attack: 4min00
Mapa muito apertado em termos de tempo, pois é necessário atravessá-lo de norte a sul duas vezes, enfrentando Kenshin duas vezes.

Fase 18

Chefe: Hidemitsu Aketi
Inimigos: soldados rasos, arqueiros, atiradores, homens-bomba, ninja, guerreiros com maça, soldados com escudo
Bônus especial: derrote todos os defensores de pontos estratégicos e ganhe 2 mil pontos de experiência
Número de baús: 11

Essa é a fase final jogando com Ranmaru, Nouhime e Nobunaga. Sem muitos segredos.

Time Attack: 3min00
É possível alcançar o chefe em um minuto, apesar de alguns acidentes no mapa. Há tempo suficiente para lidar com Hidemitsu.

Ghouls'n Ghosts:

a lenda do cavaleiro de cuecas da Capcom

O mês de setembro de 1985 foi marcado pelo nascimento de um dos maiores clássicos de todos os tempos, Super Mario Bros. para NES, mas também por um game marcante da Capcom, a estréia da série Ghouls 'n Ghosts. Coincidentemente, ambos contam a história de um herói que busca salvar uma princesa seqüestrada, numa aventura de plataformas. Mas as semelhanças acabam aqui. Ghost 'n Goblins, nome do primeiro jogo, tem um clima mais sombrio, com mostras como zumbis, dragões e demônios. E a dificuldade era infernal, bem ao estilo da Capcom. O que cativava no game criado por Tokuro Fujihara era a emoção de superar as dificuldades e a prática levava à evolução. O jogo contava com diversos tipos de armas, alguns não muito eficientes. Algumas tradições se mantêm ao longo do tempo: o herói, o cavaleiro Arthur, usa armaduras e, quando atingido pelos inimigos, fica apenas de cuecas. E quase sempre é necessário terminar o jogo duas vezes, para pegar a arma definitiva que mata o último chefe. A continuação, Ghouls 'n Ghosts, lançada inicialmente para arcade em dezembro de 1988, adicionou novos elementos, como os baús e as magias, além de poder atacar para cima e para baixo. A versão de Mega Drive é um dos jogos mais populares do console. O terceiro game também virou um clássico: trata-se de Super Ghouls 'n Ghosts, de outubro de 1991, original para o Super Nintendo. Um de seus personagens, como o demônio vermelho, ficou tão famoso que ganhou aventuras próprias no Game Boy (Gargoyle's Quest), NES (Gargoyle's Quest II) e Super NES (Demon's Crest). A série foi inspiração também para a série Maximo, que conta com dois títulos para PlayStation 2. Agora, o herói original se prepara para encarar mais uma aventura, agora no PSP.

Todos os jogos

Ghosts 'n Goblins
Lançado originalmente para arcade em setembro de 1985. Teve versões para NES, Game Boy Color, WondeSwan e PC8801mk2SR.

Ghouls 'n Ghosts
Saiu primeiro nos arcades em dezembro de 1988. Depois, ganhou versões para Mega Drive, Master System, PC Engine e X68000.

Super Ghouls 'n Ghosts
Jogo original para Super NES, lançado em outubro de 1991. Ganhou versão para GB

Capcom Generation 2
Lançado para PlayStation e Saturn em setembro de 1998, faz uma compilação do três primeiros jogos.

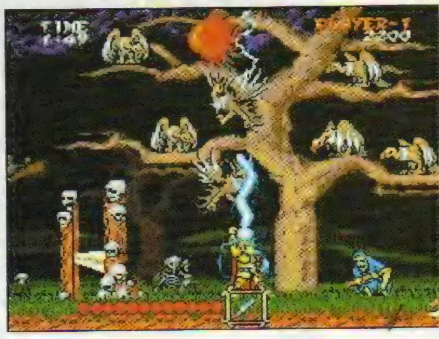
Gargoyle's Quest
Primeiro jogo de Game Boy da Capcom, d maio de 1990.

Gargoyle's Quest II
Continuação lançada primeiro para NES, 1992, e depois para Game Boy, em 1993.

Demon's Crest
Terceiro jogo protagonizado pelo demôni vermelho. Este saiu para Super NES em outubro de 1994.

Maximo: Ghost to Glory
Versão 3D do clássico, com outro protagonista. Saiu em dezembro de 2001 para PlayStation 2.

Maximo vs the Army of Zin
Título de setembro de 2003 da continuaç das aventuras de Maximo.



EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 125

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Secretária de Redação
Paula Antônia

Colaboradores
Yuri Bumussi e Mauricio Pancheri.

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.4949

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 125

Delta Force: Black Hawk Down **(PS2 e XBOX)**; Fatal Frame III, Sengoku Basara, Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome **(PS2)**; Shaman King: Master of Spirits 2, Charlie and the Chocolate Factory, Dynasty Warriors Advance **(GBA)**. **Pré-estréia:** Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, The Warriors, Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 **(PS2)**; Rumble Roses XX **(XBOX 360)**.

EDIÇÃO 124

O quarteto Fantástico **(PS2, XBOX, GC, PC e GBA)**; A Fantástica Fabrica de Chocolate **(PS2, XBOX, GC e PC)**; Art The Lad: End of Darkness **(PS2)**; Juiced **(PS2, XBOX e PC)**; Riviera: The Promissed Land; Fire Emblem: The Sacred Stones e Herbie: Meu Fusca Turbinado **(GBA)**. **Pré-estréia:** Winning Eleven 9 **(PS2)**; Prince of Persia: Kindred Blades **(PS2, XBOX, GC e PC)**.

EDIÇÃO 123

Killer 7 **(PS2 e GC)**; Batman Begins **(PS2, XBOX, GC e GBA)**; Grand Theft Auto: San Andreas **(XBox e PC)**; Psychonauts **(PS2, XBox e PC)**; Yuyu Hakusho Forever **(PS2)**; Madagascar **(PS2, XBox, GC, PC e GBA)**; Mega Man Zero 4 **(GBA)**. **Pré-estréia:** Metal Gear Solid 3: Subsistence **(PS2)**; Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects **(PS2, PSP, XBOX e GC)**.

EDIÇÃO 122

Haunting Ground, Cold Winter **(PS2)**; Forza Motorsport, Jade Empire **(XBOX)**; Star Wars 3: the Revenge of Sith **(PS2 e XBOX)**; Spy Vs Spy **(PS2, XBOX e GC)**; Area 51 **(PS2, XBOX e PC)**; Still Life, Pariah, Close Combat: First to Fight **(XBOX e PC)**; The Tower SP, Star Wars 3: the Revenge of Sith **(GBA)**; E3 Especial: tudo sobre os novos consoles: PS3, XBox 360 e Revolution

EDIÇÃO 121

Robôs **(PS2, XBOX, GC, GBA e PC)**; Splinter Cell: Cchaos Teory **(PS2, XBOX, PC e GC)**; Cold Fear **(PS2, XBOX e PC)**; Time Splitters: Future Perfect; Fifa Street **(PS2, XBOX e GC)** Cavaleiros do Zodíaco: Gran Turismo 4; Dynasty Warrior 5; Nanobreaker; Musashi Samurai Legend **(PS2)**; Doom 3 **(XBOX)**; Klonoa 2: Dream Champ Tournament **(GBA)**.

EDIÇÃO 120

Winning Eleven 8 International; The Punisher **(PS2, XBOX e PC)**; NBA Street V3 **(PS2, XBOX e GC)**; Champions Return to Arms; Death by Degrees; Samurai Western e Shadow of Rome **(PS2)**; StarFox: Assault **(GC)**; Racing Gers Advance; Shaman King: Legacy of Spirits **(GBA)**. **Pré-estréia:** Castlevania: Curse of Darkness **(PS2)**; The Godfather **(PS2, PSP, XBOX e PC)**.

DETONADOS

Edição 125 - Wining Eleven 9 (PS2), Quarteto Fantástico (PS2, XBox, GC e PC) e Final Fantasy IX (PSX)

Edição 124 - Destroy All Humans! (PS2 e Xbox), Conker: Live & Reloaded (XBox) e Killer 7 (PS2 e GC)

Edição 123 - Medal Of Honor: European Assault (PS2, GC, Xbox e PC) e Haunting Ground (PS2)

Edição 122 - Splinter Cell: Chaos of Theory (PS2, XBOX, GC e PC))

Edição 121 - God of War (PS2), Tekken 5 (PS2); Devil May Cry 3 (PS2); StarFox: Assault (GC)

Edição 120 - Mercenarius (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater(PS2); Grand Thef Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within(PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); SX2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1230 loja 13 - Shopping Open Center - Portal do Morumbi

2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 - V. 05 - Brooklin

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site www.planetshopping.com.br contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA • FINANCIA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEDEX PARA TODO BRASIL

Nintendo 64 + 1 Controle R$ 99,00

GameCube Prata R$ 499,00

Controle PS2 Original R$ 65,00

Nintendo DS Consulte

PSP Consulte

PlayStation Slim R$ 599,00

Memory Card Original R$ 65,00

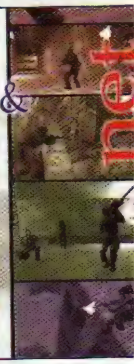
Matrix - Destravamento R$199,00

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

(11) 6631.9979 (11) 6954.4332 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CRAZY GAMES &



LAN HOUSE - INTERNET

Venda e Locação de Games

Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação

Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP a uma quadra do Metrô Saúde

Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES

PS2 XBOX

R. Min. Jesuíno Cardos

Nº 498 - Vila Olímpia

FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 176 - Loja 07 - térreo

Fone: (11) 3106-2612 - Fax (11) 3105-2797

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundia de Categorias e Campeão Internacior

NOVO ENDEREÇO

Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto

Fone.: (011)5031-0874

BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

GAME BOY ADVANCE

Entregamos via Sedex
Atacado e Varejo

Venda de games novos, semi-novos e acessórios para todos os games

Compra * Venda * Troca * Financia

Destravamento – Unidade Ótica
para Playstation 1 e 2 e Xbox

- Locações de jogos em geral
- Salão de jogos com todos os games do momento.

Aceitamos todos os Cartões de Crédito e pagamentos em cheque e cartão

Tel.: (11) 6244-5392 ou 6246-4856
(Próx. Metrô Tucuruvi)
Av. Antonello da Messina, 859 – Vila Paulistana

ELETROMÍL

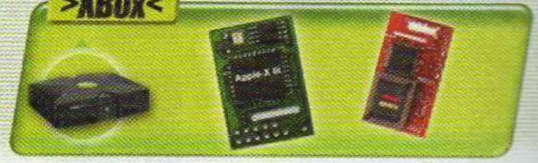
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"

Assitência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<

>XBox<



Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Nintendo SONY

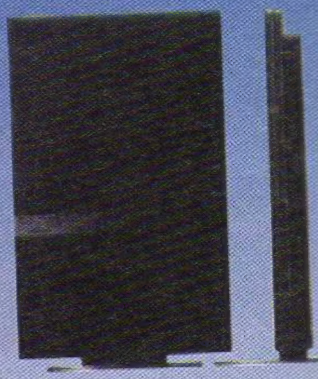
Parcelamos em até 15 X

- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Site: www.dragoon.com.br • Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

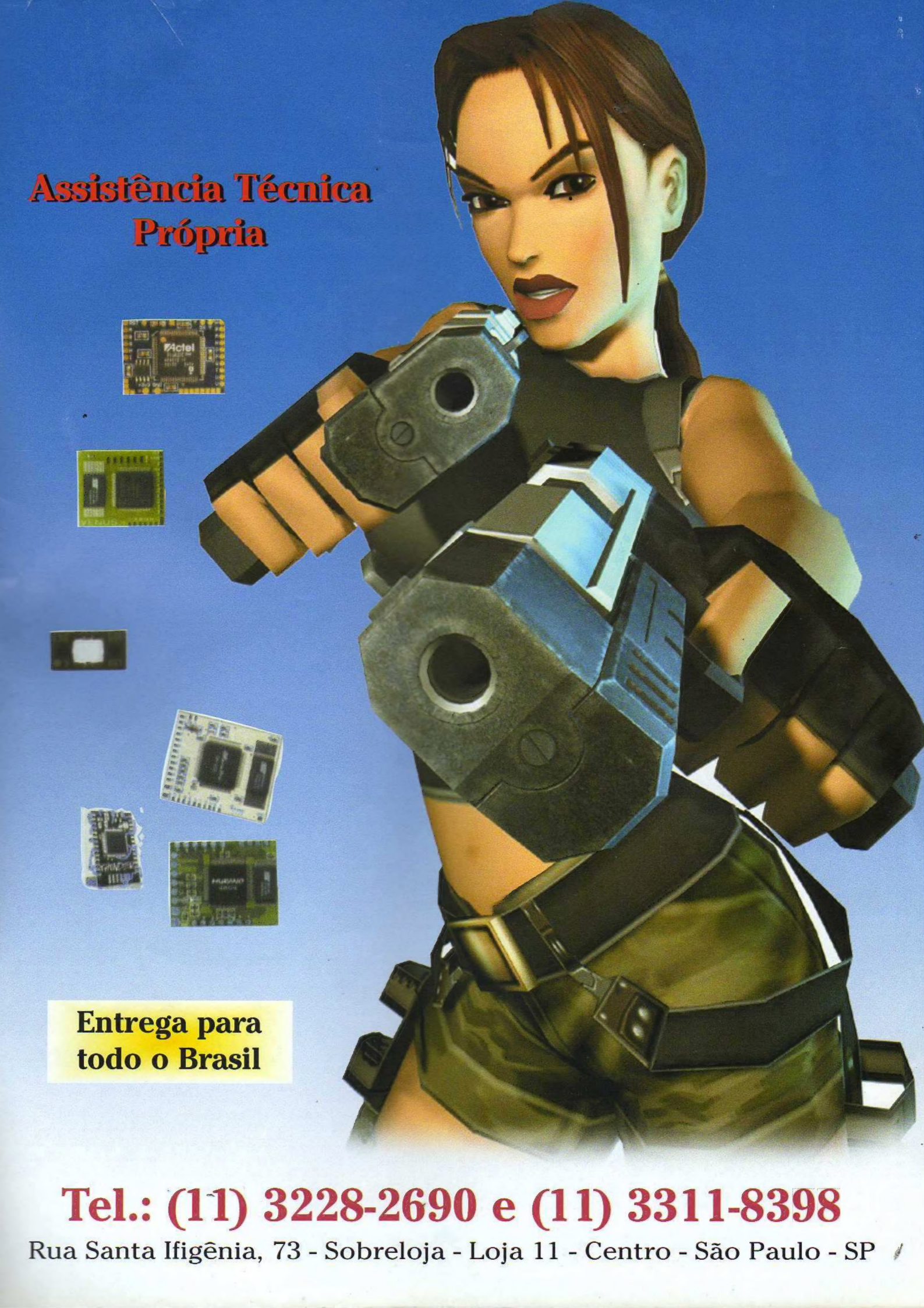
Aline Games

Games • Jogos • Acessórios



www.alinegames.com.br

E-mail: aline-perez@ig.com.br


Assistência Técnica
Própria
Entrega para
todo o Brasil
Tel.: (11) 3228-2690 e (11) 3311-8398
Rua Santa Ifigênia, 73 - Sobreloja - Loja 11 - Centro - São Paulo - SP

SS GAMES

Só aqui na SSGames você encontra preço bom e variedades em jogos e consoles

Enviamos Sedex para todo o Brasil

Tudo para o seu Video Game

Financiamos a sua venda em até 12* vezes no cheque ou carnê

* cadastro sujeito a aprovação

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70

Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 a 50m do metro São Bento

www.ssgames.com.br **ssgames@ssgames.com.br**